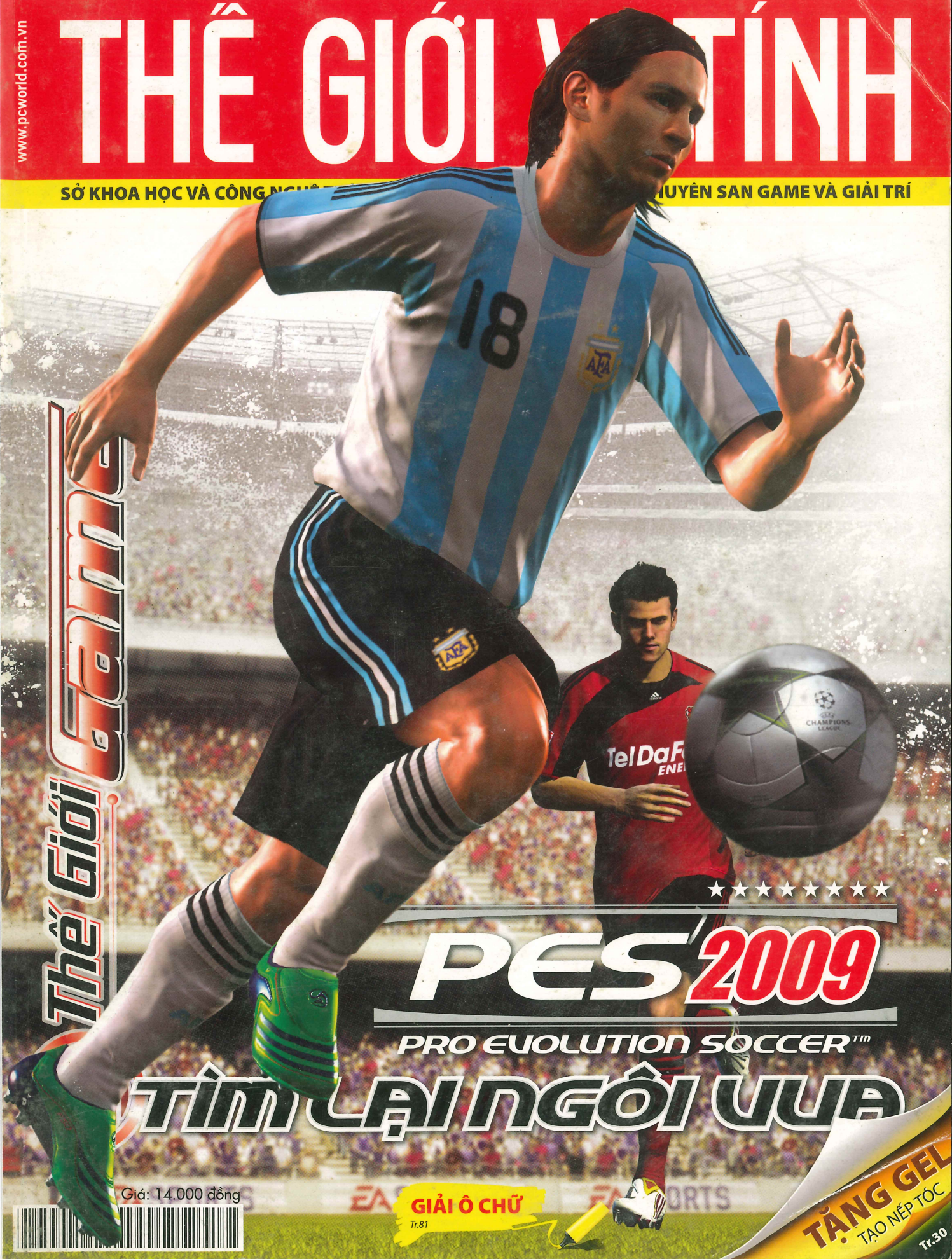
PC WORLD VIETNAM
04.2009 65

# THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ ... HUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ



Thế Giới Game

## PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

## TÌM LẠI NGÔI VUA

GIẢI Ô CHỮ
Tr.81

TẶNG GEL TẠO NẾP TÓC
Tr.30

Giá: 14.000 đồng

THÁNG 04.2009 - SỐ 65

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*vietlt@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hongnt@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*haitt@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
*phuongttn@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
*dieunh@pcworld.com.vn*

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

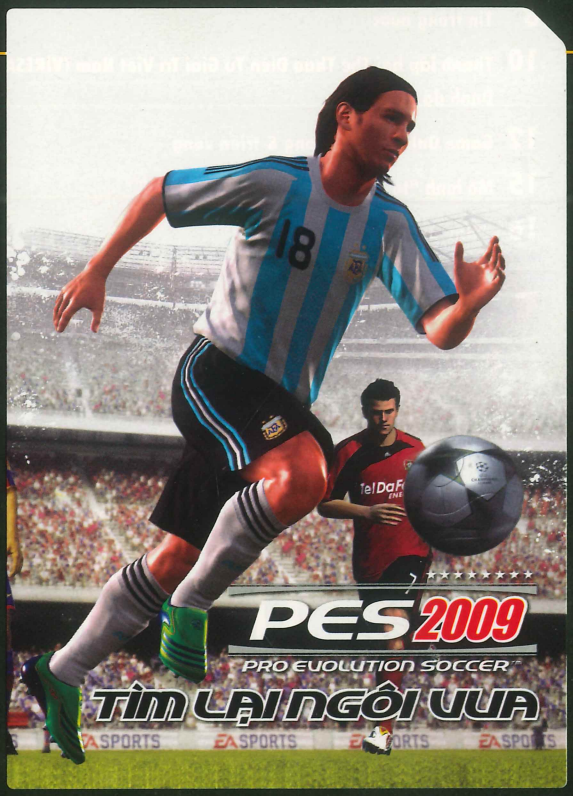
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
**Trưởng VPHN:** Phạm Tiến Quang
*quangpt@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU




22 Pro Evolution Soccer 2009 - Tìm lại ngôi vua
25 Men Of War - Chiến trường khốc liệt
33 Grand Ages: Rome – La mã thời hoàng kim
36 Halo Wars - Cuộc chiến sinh tồn
42 Resident Evil 5 - Hiểm họa Phi châu
46 Culdcept Saga - Bàn cờ kỳ bí
47 Ar Tonelico 2 - Giai điệu thần kỳ
49 Sonic And The Black Knight - Khắc chế kỵ sĩ bóng tối
50 Tenchu Shadow Assassins - Sát thủ bóng tối
52 The House of the Dead: Overkill - Dịch zombie hoành hành
53 Dead Rising Chop Till You Drop - Săn zombie trên Wii
54 Deadly Creatures - Sinh vật nguy hiểm
55 Coraline - Gia đình hạnh phúc
56 Nascar Kart Racing - Đường đua Nascar
57 Time Crisis Strike - Cuộc chiến sinh tử
58 Prinny Can I Really Be The Hero? - Ta thực sự là anh hùng?
62 Phantasy Star Portable - Sứ mệnh liên hành tinh
63 Resistance Retribution - Hiểm họa Chimera
66 Blue Dragon Plus - Rồng xanh tái xuất
68 Moon - Sứ mệnh mặt trăng
69 Big Bang Mini - Bắn pháo hoa

## DÒNG CHẢY GAME


3 Thị trường game Nhật Bản (từ 23/2/2009 - 2/3/2009)

3 Nintendo DS vượt mốc 100 triệu máy

5 Tin thế giới

8 Tin trong nước

10 Thành lập hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA): Danh đã "chính"!

12 Game Online: Thực trạng & triển vọng

15 Mô hình "tổ hợp thể thao điện tử giải trí"

16 "Hậu phương" dự án Far Cry 2

## SẮP PHÁT HÀNH


70 Tekken 6 - Thiết quyền vương

72 Dark void - Lạc giữa không trung

74 Bakugan

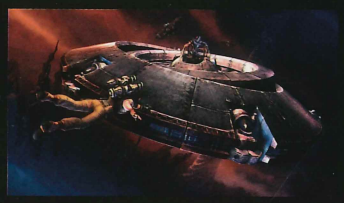
74 BlazBlue: Calamity Trigger

74 Burn Zombie Burn

75 Call of Juarez: Bound in Blood

75 Guitar Hero Greatest Hits

75 King of Fighters XII



## PHẦN CỨNG

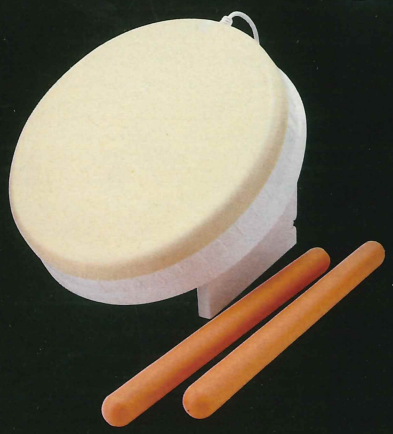

76 Đồ chơi mới cho game thủ

78 Màn hình LCD - Đẹp, hiện đại

79 Card đồ họa – Chinh phục game đỉnh

80 ADSL Router - Nhiều chọn lựa với ADSL2+

82 Đĩa cứng – Ghi đọc song toàn



## TRỢ GIÚP


83 Hỏi & đáp

84 NBA Live 08 – Hướng dẫn luyện tập "bóng rổ điện tử"


## SÂN GAME


86 Khi các nhân vật game "lưu diễn"

91 Những lợi ích đến từ game

### TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

**Để tra cứu nhanh bài viết đã in** trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

# THỊ TRƯỜNG GAME NHẬT BẢN (TỪ 23/2/2009 - 2/3/2009)

Nhờ Yakuza 3, doanh số của Sony tại Nhật đã vượt qua Nintendo, còn Star Ocean vẫn không gây ấn tượng với game thủ Xbox 360. Xuất hiện cho hệ máy PS3 từ 23/2/2009 - 2/3/2009, Yakuza 3 đã tiêu thụ được 372.000 bản. Nhờ đó, hệ máy PS3 hiện đang dẫn đầu với hơn 36.000 máy bán ra tại Nhật.

Cùng với PS3, máy tay cầm PSP cũng cải thiện doanh số đáng kể nhờ trò chơi Dynasty Warriors: Strikeforce của hãng Koei. Theo hãng nghiên cứu Media Create, Dynasty Warriors: Strikeforce đã tiêu thụ được hơn 219.000 bản, đẩy doanh số của PSP lên hơn 35.500 máy. Tuy nhiên, PSP vẫn chưa vượt qua được máy cầm tay thế hệ mới của Nintendo là DSi, với doanh số hơn 35.800 máy bán ra kèm theo hơn 11.700 máy DS Lite. Bên cạnh đó, máy Wii bán ra được hơn 17.800 máy và Xbox 360 hơn 11.700 máy.

Trò chơi Mario & Luigi RPG 3!! cho hệ máy DS vẫn tăng trưởng với hơn 52.000 bản, nhiều hơn cả One Piece Unlimited Cruise: Episode 2 (45.000 bản) vừa được tung ra cho máy Wii. Kế đến chính là trò chơi Game Center CX: Arino no Chousenjou 2 của hãng Namco Bandai với hơn 44.000 bản. Trong khi đó, trò chơi đối kháng của SNK Playmore là The King of Fighters 2002 Unlimited Match chỉ đạt hơn 19.000 bản.

**Các tựa game**

1) Yakuza 3 (PS3) - 372.000 (bản)
2) Dynasty Warriors: Strikeforce (PSP) - 219.000
3) Mario & Luigi RPG 3!! (NDS) - 52.000
4) One Piece Unlimited Cruise: Episode 2 (Wii) - 45.000
5) Game Center CX: Arino no Chousenjou 2 (NDS) - 44.000
6) Sunday x Magazine Nettou! Dream Nine (NDS) - 23.000
7) The King of Fighters 2002 Unlimited Match (PS2) - 19.000
8) Star Ocean: The Last Hope (X360) - 17.000
9) Taiko no Tatsujin (Wii) - 16.000
10) Wii Fit (Wii) - 16.000

**Máy game**

PS3 36.513 (chiếc)
DSi 35.827
PSP 35.588
Wii 17.876
Xbox 360 11.795
DS Lite 11.774
PS2 5.099

# NINTENDO DS VƯỢT MỐC 100 TRIỆU MÁY

Tổng số lượng máy tay cầm Nintendo DS phát hành trên toàn cầu đã chạm mốc 100 triệu máy vào ngày 06/03/2009. Như vậy, DS là thiết bị giải trí thứ 4 trên thế giới đạt ngưỡng này, sau máy tay cầm Game Boy (bao gồm cả Game Boy Color) cũng của Nintendo, PlayStation và PlayStation 2 của Sony.

Để đạt được thành công trên, máy DS đã phải vượt qua khá nhiều đối thủ đến từ các hãng giải trí khác. Nintendo đã áp dụng khá nhiều chiến lược độc đáo nhằm tăng số lượng tiêu thụ cho máy DS, từ game độc quyền cho đến các phiên bản DS mới lạ. Được biết, máy Wii hiện cũng đang được Nintendo áp dụng chiến lược này.

Tuy mang "quốc tịch" Nhật Bản, nhưng DS lại xuất hiện lần đầu tiên vào ngày 21/11/2004 tại Bắc Mỹ. Tính đến nay, hệ máy cầm tay 2 màn hình đã tồn tại hơn 4 năm trên thị trường. Sau nhiều lần cải tiến, DS đã hóa thân thành DS Lite và mới đây nhất là phiên bản DSi. Theo dự kiến máy DSi sẽ có mặt tại Bắc Mỹ và châu Âu vào tháng 04/2009.

Đại diện Nintendo cho biết thêm, hiện đã có 83 tựa game dành cho máy DS đạt doanh số 1 triệu bản và 7 tựa đạt mức 10 triệu bản trên toàn cầu.

*Trong Ragnarok Online, **Crusader** là một lớp nhân vật đặc biệt được lai tạo giữa 2 dòng Tanker - lớp nhân vật có lượng sinh mệnh dồi dào cùng khả năng phòng thủ kiên cố, đi đầu trong mọi cuộc chiến và Healer - lớp nhân vật chuyên về hỗ trợ, cứu chữa cho đồng đội....*

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

# CRUSADER

## CHIẾN BINH CỦA ĐỨC TIN

RAGNAROK ONLINE

Là nghề cấp cao của class Swordman, Crusader là một Tanker về cơ bản. Crusader có lượng sinh mệnh và sức phòng thủ vật lý cao nhất Ragnarok, là một người luôn đi đầu trong mọi cuộc chiến, một người sẵn sàng xả thân mình che chắn cho đồng đội, một người lấy việc bảo vệ người khác làm lý tưởng sống.

Và bên cạnh đó, Crusader còn có khả năng Heal, tức hồi phục sinh mệnh. Điều này khi phối hợp với khả năng phòng thủ tuyệt vời của Crusader đã tạo ra một nhân vật gần như bất tử. Chính vì lẽ này mà Crusader rất chú ý đến lượng SP (Mana) của mình, do đó cách phân bố điểm của họ khó mà bỏ qua chỉ số Trí Tuệ.

Mặt khác, họ cũng không thể bỏ qua chỉ số Sức Mạnh, vì đa phần các trang bị của Crusader đều rất nặng nên họ cần có lượng Sức Mạnh khá cao để mang vác, đồng thời cũng tăng phòng thủ, chưa kể họ cũng cần dàn trải điểm tiềm năng cho độ Chính Xác.

Crusader là những chiến binh của Đức Tin, họ có niềm tin kiên định vào lẽ phải, vào công lý cùng cá tính gan lỳ và tinh thần sẵn sàng hy sinh thân mình để tiêu trừ cái ác. Chính vì thế, họ có một số kỹ năng mang thuộc tính Ánh Sáng và đặc biệt nhất là tuyệt kỹ Thập Tự Trận, cơn ác mộng đối với những quái vật Thây Ma. Khi sử dụng tuyệt kỹ này, Crusader sẽ mất dần sinh mệnh, nhưng lượng sát thương gây ra cho lũ thây ma là vô cùng lớn. Hay một tuyệt kỹ khác, thể hiện tinh thần "hy sinh" của Crusader, Crusader sẽ gánh chịu toàn bộ sát thương cho tất cả các thành viên trong nhóm của mình.

Hơn nữa, chiếc Khiên hộ thân cũng là một vũ khí vô cùng lợi hại, kỹ năng xoay, ném khiên về kẻ địch chính là một kỹ năng được những người chơi Crusader rất ưa thích.

Với Ragnarok, mỗi lớp nhân vật đều hết sức đa dạng và có mang một nét rất riêng. Crusader cũng không là ngoại lệ, một lớp nhân vật vô cùng thú vị, một lớp nhân vật sống vì người khác, sống để bảo vệ. Đó không phải là một lựa chọn tồi đúng không nào? Đó là con đường của một người anh hùng đích thực.

Thông tin chi tiết về Ragnarok Online, bạn có thể xem tại website

http://ro.playpark.vn

PLAY@PARK
The World of Play

## GameStop đẩy mạnh demo

Hãng bán lẻ GameStop loan tin những người đặt mua các phiên bản console của Red Faction: Guerrilla sẽ nhận được quyền tải về trước phiên bản demo của trò chơi này. Đây là "truyền thống" mới có từ lúc phát hành Left 4 Dead và Killzone 2 của GameStop. Hai phiên bản demo nói trên (dành cho PS3 và Xbox 360) sẽ có vào ngày 3/4/2009, sau đó chúng sẽ được phổ biến đại chúng vào ngày 23/4/2009. Lịch bán hàng của GameStop ấn định ngày bán Red Faction: Guerrilla là 9/6/2009.

## Ninja Gaiden 2 chuyển hướng PS3

Tecmo thông báo sẽ phát hành phần tiếp theo của trò chơi Ninja Gaiden 2 (trên Xbox 360) cho PS3 vào mùa đông năm nay với cái tên Ninja Gaiden Sigma 2. Game hiện chỉ lên kế hoạch ra mắt ở Nhật và chưa có thông tin cho các thị trường khác.

## Mass Effect 2 "hiện hình"

Sau khi giám đốc dự án Casey Hudson tiết lộ về sự tồn tại của Mass Effect 2, BioWare đã tung ra các hình ảnh phác thảo (concept art) và một đoạn trailer giới thiệu trò chơi nhập vai hành động giả tưởng này. Tuy nhiên, có thể đến 2010 thì Mass Effect 2 mới được phát hành (cho PC và Xbox 360).

## Marvel chọn Gazillion làm MMO

Marvel cho biết họ đã ký thỏa thuận với Gazillion để phát triển các tựa game trực tuyến nhiều người chơi (MMO) theo một hợp đồng 10 năm. Hiện tại có trò chơi Marvel Super Hero Squad và các phiên bản Marvel Universe cho PC cùng các hệ máy console. Gazillion hiện đang sở hữu các studio như Amazing Society (thực hiện Super Hero Squad), Gargantuan (Marvel Universe), NetDevil (LEGO Universe, Jumpgate Evolution) và Slipgate.

## Blacklight: Tân binh FPS

Nhà phát triển Zombie Studios tiết lộ dự án mới nhất của họ đang được thực hiện mang tên Blacklight sẽ là "một trò chơi hành động quân sự kinh điển". Blacklight là trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất có yếu tố chiến thuật nhóm, được phát triển bằng Unreal Engine 3, hỗ trợ chơi phối hợp 4 người. Game này, gồm 3 phiên bản dành cho PC, Xbox 360 và PS3 - đang trong quá trình tìm nhà phát hành. Hai tựa game thành công của Zombie Studios được biết nhiều nhất là America's Army và Saw: The Video Game.

## Brotherhood of Steel không có phần sau

Phần tiếp theo của trò chơi nhập vai Fallout: Brotherhood of Steel đã chính thức bị hủy bỏ. Phiên bản Brotherhood of Steel ra mắt Xbox vào tháng 1/2004 từng rất thành công vì có phong cách thiết kế độc đáo và cách chơi "chặt – chém" thú vị.

## Ngày ra mắt Dynasty Warriors: Gundam 2

Namco Bandai công bố Dynasty Warriors: Gundam 2 ra mắt ngày 21/4/2009. Game có mặt trên Xbox 360, PS3 và PS2. Một số hình ảnh nhân vật có trong trò chơi Tekken 6 (phát hành cuối năm 2009, Xbox 360 và PS3) của hãng cũng đã được giới thiệu, bao gồm Christie Monteiro, Devil Jin, Dargunov, Hwoarang, King và Craig Marduk.

## Alpha Protocol lại hoãn

Thay vì sẽ ra mắt trong tháng 2, trò chơi nhập vai mang nội dung tình báo Alpha Protocol của Obsidian Entertainment lại lùi về tháng 10 năm nay cho cả 3 hệ máy PC, PS3 và Xbox 360, thông tin này được hãng phát hành Sega công bố trong một thông cáo báo chí. Tuy vậy, Obsidian vừa cung cấp một đoạn trailer giới thiệu về các lựa chọn vũ khí trong Alpha Protocol. Hy vọng Alpha Protocol sẽ không tiếp bước Aliens RPG – một trò chơi nhập vai khác của Obsidian bị Sega xóa sổ hồi đầu năm.

## Valkyria Chronicles có nội dung tải về

Người chơi Valkyria Chronicles (WOW Entertainment phát triển cho PS3) sẽ sớm có thêm việc làm trong trò chơi nhập vai chiến thuật này khi Sega phát hành gói nội dung tải về. Nội dung mới gồm có Hard EX Mode – chế độ chơi mới làm đối thủ "gấu" hơn, Edy's Mission "Enter the Edy Detachment" – vai Edy bảo vệ ngôi làng nhỏ và Selvaria's Mission "Behind Her Blue Flame" - vai Johann theo dõi đối thủ.

## Microsoft giảm giá Fable cho "khách vàng"

Phiên bản bình thường của trò chơi Fable (Lionhead phát triển cho Xbox, phát hành năm 2004) sẽ được bán với giá mới 800 Microsoft Points (khoảng 10USD) dành cho người dùng Xbox Live Gold Members. Mức giá hiện tại của phiên bản trên là 1200 Microsoft Points (khoảng 15USD).

## Army of Two ngày thứ 40

Electronic Arts vừa công bố thêm ảnh chụp màn hình của trò chơi Army of Two: The 40th Day do EA Montreal đang thực hiện. Phần tiếp theo này dự kiến sẽ ra mắt vào quý 4/2009 trên PS3, Xbox 360 và PSP.

## BioShock 2 có phần chơi mạng

Trong phiên bản mới, người chơi sẽ có cơ hội vào vai Big Daddy trong bối cảnh 10 năm trước khi diễn ra Bioshock. Bioshock 2 cũng sẽ có một loại nhân vật "bụ" nữa là Big Sister – phát triển từ Little Sister, dự báo sẽ rất khó "xơi". Một số cảnh chơi sẽ diễn ra ở vùng biển ngoài thành phố Rapture. Nhà phát triển 2K Marin cho biết các phiên bản của BioShock 2 (PC, PS3 và Xbox 360) có thể sẽ ra mắt từ 1/8-31/10/2009.

## Operation Flashpoint 2 và inFamous sẽ có demo?

Codemasters xác nhận họ sẽ phát hành các bản demo của trò chơi bắn súng Operation Flashpoint: Dragon Rising gần ngày game phát hành. Dự kiến game sẽ ra mắt vào mùa hè năm nay trên 3 hệ máy PS3, Xbox 360 và PC. Về phía Sucker Punch Productions, chủ nhiệm Greg Phillips cũng nói bản demo cho inFamous sẽ có trước khi tựa game hành động này ra mắt trên PS3 vào tháng 6 tới.

## Bản đồ mới cho F.E.A.R. 2

Bản đồ "Toy Soldiers" của F.E.A.R. 2: Project Origin sẽ có trong gói nội dung tải về dành cho PS3 và Xbox 360 vào giữa tháng 4/2009 – theo Monolith. Gói tải về này có tổng cộng 3 bản đồ chơi multiplayer. Tuy nhiên, phần dành cho PC vẫn chưa lộ diện.

## Thêm một game mùa đông

Sega cho biết Vancouver 2010, trò chơi chính thức của Thế Vận Hội mùa Đông, sẽ trình làng trước ngày 12/2/2010 trên 3 hệ máy PC, PS3 và Xbox 360. Nội dung của trò chơi sẽ không dính dáng với tựa game Mario & Sonic at the Olympic Games cũng do Sega phát hành cho Wii và DS.

## Uy lực Resident Evil

Mặc dù các fan phản ứng dữ dội, Capcom vẫn quyết định thu phí 400 Microsoft Points (khoảng 5USD) gói nội dung tải về chứa 2 chế độ chơi multiplayer Slayer's Rule và Survivor's Rule (sẽ kích hoạt phần chơi đối kháng 4 người) của tựa game Resident Evil 5 vừa mới phát hành, dù rằng không có bất kỳ nội dung nào được thêm vào cho game. Lý giải của Capcom là bản thân Resident Evil 5 không có chế độ chơi đối kháng "Versus mode", nên họ bán công thức kích hoạt nó trong gói nội dung tải về. Trước đó, để kích hoạt chế độ chơi Mercenaries có trong Resident Evil 5, người dùng phải tải về một bản cập nhật riêng. Tính đến nay, Resident Evil 5 bán được khoảng 4 triệu bản.

Capcom cũng thông báo trò chơi Resident Evil: The Darkside Chronicles do Cavia phát triển, phần tiếp theo của Resident Evil: The Umbrella Chronicles, sẽ ra mắt trên Wii cuối năm nay, tái hiện lại các sự kiện từng diễn ra trong Resident Evil 2 và một số phiên bản khác. Song song đó, hai phiên bản truyền thống Resident Evil và Resident Evil Zero sẽ phát hành ở Bắc Mỹ theo dòng nhãn hiệu Resident Evil "Classics" cho hệ máy GameCube, với mức giá 29,99USD/bản.

## I Am Alive đổi nhà phát triển

Darkworks sẽ không còn phát triển I Am Alive nữa. Tựa game kinh dị góc nhìn người thứ nhất này sẽ chuyển cho Ubisoft Shanghai. Do sự thay đổi này, có lẽ I Am Alive sẽ không có mặt trước 2010.

## Gears of War 2 "gia cố"

Một gói nội dung tải về mới chứa các bản đồ chơi mạng (multiplayer) và bản vá cho Gears of War 2 (Xbox 360) sẽ được tung ra vào ngày 31/3/2009 với cái tên "Snowblind Map Pack". Bốn bản đồ mới sẽ là Grind Yard, Under Hill, Courtyard và đồ cũ Fuel Depot "tái chế" từ Gears of War.

## GamePro phát hành game

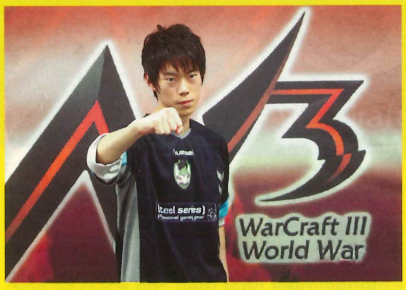
Tạp chí game GamePro vừa thành lập bộ phận GamePro Labs chuyên phát hành các sản phẩm từ những nhà phát triển độc lập. GamePro Labs tập trung vào dòng sản phẩm cho iPhone bên cạnh các bản game PC và Xbox 360 được phát triển trên nền tảng XNA của Microsoft.

## Left 4 Dead thêm nội dung

Valve khẳng định gói nội dung tải về chứa chế độ chơi Survival của Left 4 Dead chắc chắn có mặt trước khi phiên bản Left 4 Dead: Critics Choice Edition được phát hành ngày 21/4/2009. Gói tải về miễn phí (áp dụng cho cả PC lẫn Xbox 360) còn bổ sung các màn chiến dịch Dead Air và Death Toll.

## Moon với hợp đồng trị giá 473.000 USD

Sau 3 năm thi đấu cho MYM và gặt hái nhiều thành công, game thủ Jae Ho Jang – Moon, người được mệnh danh là "chủng tộc thứ 5" của Warcraft đã ký hợp đồng thi đấu cho công ty WeMade Fox có trị giá lên tới 700 triệu won, tương đương 473.000 USD. Mặc dù đứng đầu danh sách các game thủ Warcraft được trả lương cao nhất tại Hàn Quốc, nhưng Moon vẫn đứng thứ 2 sau game thủ Starcraft Yoon Yeol Lee – Nada, người cũng được WeMade Fox mua về và ký hợp đồng lên tới 750 triệu Won năm 2007.




## ESWC Asia Master of Cheonan

Giải thi đấu ESWC Asia Master of Cheonan sẽ diễn ra từ ngày 2–5/5 tại Cheonan, Hàn Quốc với 5 bộ môn thi đấu: Counter Strike 1.6, Dota Allstars, Starcraft Broodwar, FIFA Online 2 và Special Force. Giải đấu sẽ có sự góp mặt của khoảng 550 game thủ đến từ 15 quốc gia châu Á. Tổng giá trị giải thưởng lên tới 96.000 $. Ba thứ hạng đầu tiên ở 2 bộ môn CS 1.6 và Warcraft III sẽ giành quyền tham gia ESWC Grand Final 09 từ ngày 26 - 28/06/2009 tại Bercy, Paris, Pháp và được BTC lo toàn bộ chi phí ăn ở, đi lại. ESWC Master là giải đấu được BTC ESWC lập ra nhằm mang lại cơ hội cho các game thủ, đội game mà quốc gia mình không đăng cai vòng loại thi đấu để giành vé chính thức tham gia ESWC Grand Final. ESWC Master đầu tiên trong mùa giải 2009 được tổ chức ở thành phố Athens, Hy Lạp vào tháng 10/2008 vừa qua với 2 môn Quake 3 và Warcraft 3.

## WCG Ultimate Gamer

WCG Ultimate Gamer là chương trình gameshow hợp tác giữa BTC WCG, Samsung và kênh truyền hình Mỹ SCI FI. Các game được đưa vào thi đấu là Rockband 2, Project Gotham Racing 4, Virtual Fighter, Dance Revolution, Halo3, NBA Live 09. Sẽ có 8 vòng đấu, 12 thí sinh được tuyển chọn sẽ thi đấu trong game và cả những hoạt động thi đấu mô phỏng của game đó trong trường quay dưới sự theo dõi của hàng trăm khán giả. Cuộc thi này đòi hỏi các game thủ phải có trình độ siêu "khủng", có kiến thức về âm nhạc, chơi đàn, biết lái xe và cả... đánh đấm. Tổng giá trị giải thưởng lên tới 100.000 USD và được các phần quà hấp dẫn của Samsung. Ngoài ra, những người chiến thắng sẽ vinh dự trở thành gương mặt đại diện cho WCG bao gồm cả WCG Grand Final 2009 tại Malaysia và một số hãng sản xuất video game hàng đầu thế giới. Chương trình đầu tiên đã diễn ra vào ngày 10/3 tại Los Angeles, Mỹ.

## Giải DotA EEDC Season II khởi tranh

Giải vô địch DotA East Europe DotA Championship (EEDC) là giải đấu online dành cho các đội game trong khu vực Đông Âu như Hungary, Rumani, Nga, Ukraina. Số lượng game thủ tham dự vòng bảng lên tới khoảng gần 2000 đội. Vòng chung kết EEDC sẽ bao gồm 32 đội, 8 đội hạt giống được đặc cách và 24 đội phải tham gia vòng loại các quốc gia. Ở mùa giải đầu tiên, EEDC đã đánh dấu một thời kỳ vàng son của Rush3D sau chiến thắng tuyệt đối của họ. Tuy nhiên, do phong độ thất thường và lục đục trong nhân sự, Rush3D đã không có được thành công như họ mong muốn. Giải đấu vẫn sử dụng phiên bản 6.57b với thể thức Double Elimination ngay từ vòng Playoff đầu tiên.

Nhằm đáp lại tình cảm và sự ủng hộ của gamer sau lần cập nhật thành công phiên bản 10 – Lord of War, Asiasoft tiếp tục giới thiệu đến gamer phiên bản thứ 11 của Cabal Online – Lost World trong tháng 3 này. Lost World là phiên bản mới nhất với những cập nhật hết sức hấp dẫn và thú vị mà chưa nước nào trong hệ thống quốc tế của Cabal Online có.

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

CABAL ONLINE
THE REVOLUTION OF ACTION

# LOST WORLD
# FORBIDDEN ISLAND

## LOST WORLD là gì?

Lost World – Forbidden Island là tên gọi đầy đủ của phiên bản thứ 11 của Cabal Online. Forbidden Island là 1 hòn đảo cách biệt hoàn toàn với thế giới bên ngoài nơi chỉ có những con quái vật với sức mạnh hủy diệt cùng với trí thông minh được tiến hóa tới mức đáng sợ …

Còn nhiều điều bí ẩn đang chờ bạn khám phá …

## Dungeon mới "Forbidden Island"

Forbidden Island là dungeon lớn nhất trong Cabal Online tính tới thời điểm hiện tại, với không gian và hiệu ứng full 3D. Khi ở trong dungeon khổng lồ này các bạn sẽ được thoải mái tự do trải nghiệm cảm giác rộng lớn của nó. Để vào được nơi đây, người chơi phải có Level tối thiểu là 125 và chắc chắn phải có trong tay item: Compass to the Lost Island – chiếc chìa khóa duy nhất để bước vào dungeon huyền bí này.

Ở đây, các bạn sẽ gặp những con quái vật với đủ kiểu hình dạng khác nhau hết sức ghê rợn cùng với trí thông minh nhân tạo tiến hóa tới mức độ tối đa. Chúng không chỉ đơn giản tấn công bình thường như những quái vật khác và hơn thế nữa, những skill đặc biệt chúng có thể gây ra rất nhiều khó khăn cho những ai muốn đặt chân và khám phá hòn đảo này …

## Vũ khí mới "SIG Metal"

Đây là thứ vũ khí hoàn toàn mới chỉ có thể tìm kiếm được chúng ở trên Forbidden Island. SIG Metal là một loại vũ khí có cấp độ xen kẽ ở giữa trang bị Osmium và Mithril. Với màu vàng làm nền và màu xanh biển làm điểm nhấn, hình dạng nhỏ, gọn, tiện lợi và dễ dàng xoay xở trong phạm vi hẹp, chắc chắn rằng đây sẽ là những thứ vũ khí tuyệt vời để sử dụng chinh phục hòn đảo này của các nhà thám hiểm.

Và cùng với rất nhiều những cập nhật đáng chú ý khác sẽ được chính thức ra mắt các game thủ vào ngày 27/03. Chi tiết bạn đọc có thể xem thêm tại địa chỉ

http://ca.playpark.vn

PLAY@PARK
The World of Play

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

## proA ĐẠI THẮNG CYZONE TOURNAMENT I

Sau hơn một tháng tranh tài sôi động, giải thi đấu Cyzone Tournament I với 2 bộ môn Counter Strike 1.6 và Dota Allstars đã kết thúc vào ngày 08/03 vừa qua tại Cyzone Centre, Hà Nội, chức vô địch thuộc về các đội của proA Gaming. Bộ môn CS 1.6, proA.gm tiếp tục giữ vững vị thế độc tôn trong làng CS Hà Nội khi thắng tiến một mạch đến chức vô địch mà không để thua một map nào. Asterteam, đội game mới thành lập đã tiến bộ nhanh chóng, vượt qua Legends giành vị trí thứ 2. Còn ở bộ môn DotA, thật bất ngờ khi VIE đã không thể vượt qua được vòng bảng. Còn proA.DotA vẫn thể hiện một lối chơi chắc chắn và đồng đội, vượt qua 2 đối thủ mạnh ở tứ kết và bán kết là Netviet và BGG. Trận chung kết, proA.DotA đã giành thắng lợi 2-0 trước BYG và lên ngôi vô địch. Ở giải đấu hạng 2 dành cho những đội game bị loại từ vòng bảng, chiến thắng đã thuộc về VIE (DotA) và NewHopE (CS).

## VIỆT NAM ĐĂNG CAI KODE5 ĐÔNG NAM Á

BTC KODE5 công bố sự kiện KODE5 Đông Nam Á (SEA) thi đấu CS 1.6 gồm các đội game ở 6 quốc gia Việt Nam, Singapore, Malaysia, Indonesia, Thái Lan, Philippines thi đấu từ ngày 11– 12/4/2009 tại Cyzone Centre, HN. Thời gian đăng ký thi đấu trên mạng từ ngày 9/3 với số lượng dự kiến không được vượt quá 128 đội. Ngoài phần thưởng của giải đấu, những đội game giành chiến thắng còn vinh dự đại diện Đông Nam Á tham gia vòng chung kết KODE5 Grand Final vào tháng 05/2009 tại Moscow, Nga. Chắc chắn giải đấu sẽ thu hút được sự tham gia đông đảo của không chỉ giới CS Hà Nội mà còn của các team đến từ Hải Phòng hay TP.HCM bởi lẽ đây là cơ hội lớn để họ có dịp đi du đấu và cọ sát với các đội CS lớn trong khu vực.

## GARENA CYBER CHAMPIONSHIP SEASON I

Garena CyberGame Championship (GCC) Season I là giải thi đấu DotA do Garena Việt Nam tổ chức tại các tiệm net (Cyber Game) ở khu vực TPHCM. GCC Season I bao gồm 8 phòng game có lượng người chơi đông cũng như có phong trào DotA phát triển nhất tại TP.HCM. Mỗi CyberGame sẽ cử ra 2 đội đại diện cho tên phòng game của mình để thi đấu và các đội đại diện phải thi đấu tại phòng game được đăng ký ban đầu. Tổng cộng sẽ có 16 Team tham gia giải đấu, được bốc thăm ngẫu nhiên đấu loại trực tiếp theo thể thức "Single Elimination, best of 3". Vòng đấu đầu tiên thi đấu từ ngày 21/03.

## VIRESA TẶNG CÚP CHO GIẢI BÓNG THỦ ĐÔ

FIFA Capital Cup lần thứ 3 đã được tổ chức với quy mô lớn hơn khi cả 2 game Fifa Online 2 và Fifa 09 cùng được đưa vào thi đấu. Giải đấu được tổ chức vào ngày 22/3 tại Cyzone Centre, số 90, ngõ 167, Tây Sơn, Hà Nội. Được biết, Hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA) sẽ tặng cho giải đấu 2 cúp lưu niệm dành cho 2 nhà vô địch của Giải. Đây là phần thưởng có ý nghĩa khích lệ tinh thần thi đấu cho các game thủ. Giải thưởng cho 3 thứ hạng đầu của 2 môn là các tay cầm (gamepad) hiệu Logitech, tiền Vcoin, áo Fifa và giờ chơi miễn phí tại CyZone và các phiếu tặng tạp chí TGVT-Thế Giới Game dài hạn. Thông tin về Giải có tại *www.pcworld.com.vn*.

## TỨ ĐẠI THẦN KHÍ BẰNG VÀNG ĐÃ CÓ CHỦ

FPT Online đã tiến hành lễ trao giải Tứ Đại Thần Khí bằng vàng cho 4 game thủ trong buổi họp mặt game thủ Thiên Long Bát Bộ vào chiều 28/2/2009 tại TP.HCM. Nằm trong sự kiện "108 vị anh hùng Thiên Long Bát Bộ", giải thưởng Tứ Đại Thần Khí bằng vàng thu hút đông đảo người chơi game tham gia. Sự kiện này được nhà phát hành FPT Online phát động từ ngày 27/12/2008 đến 27/1/2009. Sau 1 tuần phát động, chương trình đã có 4 game thủ đầu tiên đạt được giải thưởng này. Đó là Hồ Hải Nam, nhân vật Kòi; Nguyễn Thành Duy - nhân vật LongNhat; Trịnh Công Sơn, nhân vật sky1986; Lê Hà Thiên Ấn, nhân vật CongLuat.

## FPT ONLINE SẼ PHÁT HÀNH GRANADO ESPADA?

Trong email trả lời tạp chí TGVT - Thế Giới Game sáng 2/3/2009, bà Danielle Hrin- giám đốc cộng đồng cấp khu vực của IAH Games - đã xác nhận tin đồn "FPT Online sẽ phát hành Granado Espada" là có thực. Không chỉ có thế, Granado Espada sẽ được Việt hóa và chạy trên các máy chủ thuộc nội địa Việt Nam. FPT Online không phủ định việc họ sẽ phát hành GE nhưng chưa cho biết thông tin chi tiết về nội dung phát hành.

## RA MẮT PHIÊN BẢN MU SEASON IV ĐẦU THÁNG 4/2009

Phiên bản SeaSon IV tại Việt Nam cũng là phiên bản mới nhất của MU thế giới. Phiên bản này chứa đựng hàng chục các tính năng, nhân vật, sự kiện mới... và là phiên bản hoành tráng nhất từ trước đến nay của MU. Khi tham gia vào phiên bản mới, người chơi sẽ khám phá một lục địa to lớn với nhiều vùng đất mới như vùng đất sương mù Elbeland của dòng nhân vật mới Pháp Sư Triệu Hồi, vùng đất băng giá Raklion, vùng đầm lầy Calmness... Hơn 5.000 tài khoản Test sử dụng cho cụm máy chủ thử nghiệm được FPT Online phân phối qua nhiều kênh khác nhau từ ngày 16/3 đến ngày 18/3. Đầu tháng 4 phiên bản Season IV sẽ chính thức được triển khai rộng rãi trên các cụm máy chủ game MU.

## KHỞI ĐỘNG CUỘC THI "NGÔI SAO ZING PLAY" TỪ 4/4/2009

"Ngôi sao Zing Play" sẽ được tổ chức hàng tháng nhằm mục đích giới thiệu những gương mặt nổi bật trong Zing Play. Thể lệ cuộc thi rất đơn giản, game thủ chỉ cần đăng ký tham gia trên trang web chính thức *http://play.zing.vn* và gửi hình cùng với một đoạn ngắn giới thiệu về bản thân. Hệ thống Zing Play hiện đang có 13 game. Theo kế hoạch, Zing Play sẽ tiếp tục giới thiệu các game: Tiến lên kiểu chơi miền Bắc, Xì Dzách, Đấu Trường Bong Bóng, Cờ Vua trong 1 đến 2 tháng nữa. Vui lòng truy cập website: *http://play.zing.vn*.

## QUẦN HÙNG CÁT CỨ

Phiên bản mới này của game Xích Bích Đại Chiến đã bắt đầu vận hành từ ngày 8/3/2009 sau hơn 1 tuần diễn ra sự kiện Lôi Đài Chiến - nhằm chuẩn bị cho các cuộc công thành đầy gian nan. Công thành là hệ thống chiếm vị trí quan trọng trong Tam Quốc Chí online. Đó là trận chiến để chiếm lấy 6 thành trên bản đồ chiến tranh. Những nhân vật nào đã vượt qua level 21 đều có thể tham gia. Có 6 thành trên bản đồ chiến trường (Thọ Xuân, Vũ Uy, Tiểu Bái, Mạt Lăng, Tương Dương, Nghiệp Quận).

# NHỮNG NIỀM VUI NGỜI TRONG ÁNH MẮT

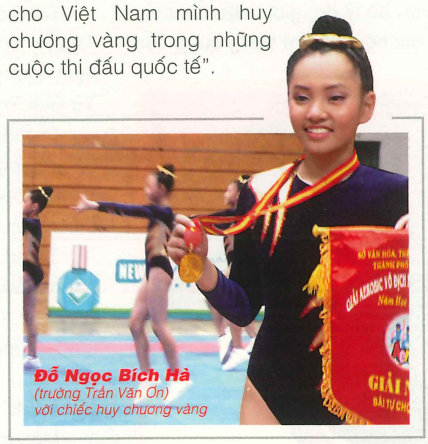
Đến hẹn lại lên, cứ hai năm một lần học sinh khu vực TP.HCM đều nao nức chờ đợi sự kiện thể thao học đường quen thuộc: "Giải Vô địch Aerobic Học sinh Thành phố" - Một sân chơi ý nghĩa nhằm rèn luyện sức khỏe và tăng cường kỹ năng sinh hoạt tập thể, tính đồng đội cho các em học sinh. Năm nay, Giải Vô địch Aerobic Học sinh Thành phố diễn ra ngày 28.2.2009 – 1.3.2009 với nhiều màn trình diễn sáng tạo của các đội, cùng sự cổ vũ nhiệt tình từ hàng ghế khán giả.

*Thể hiện kỹ năng điêu luyện như những VĐV chuyên nghiệp*

Giải quy tụ hơn 200 vận động viên, các đội đều có sự chuẩn bị kỹ càng, đầu tư sáng tạo cho bài thi đấu cùng trang phục biểu diễn. Trong mọi cuộc thi, chiến thắng và huy chương vẫn luôn là mục tiêu vươn đến nhưng với Giải Vô địch Aerobic Học sinh Thành phố đó còn là cơ hội để được cùng vui, cùng chia sẻ những kinh nghiệm và kỹ năng chuyên môn. Chính vì vậy, dù luyện tập hay thi đấu hết sức vất vả nhưng trong ánh mắt của các em đều ngời lên niềm vui được cùng biểu diễn và tiếp thu thêm kiến thức cho môn thể thao yêu thích. Kết quả chung cuộc, ở khối tiểu học, hạng nhất là trường Phùng Hưng (Q.11) khối lớp 1-3, và trường Sông Lô (Q. Phú Nhuận) khối lớp 4-5. Trường Trần Văn Ơn (Q.1) và trường Nguyễn Trãi (Q.4) lần lượt ở khối THCS và PTTH là những đội xuất sắc nhất.

*Trường Phùng Hưng (Q.11) giải nhất khối tiểu học*

Vô cùng xúc động khi đại diện trường lên nhận huy chương vàng, bạn Đỗ Ngọc Bích Hà (trường Trần Văn Ơn) tâm sự: "Giải Quán quân lần này là sự cố gắng và đoàn kết của cả tập thể trường em. Mặc dù không học cùng một lớp, nhưng cả đội luôn cố gắng sắp xếp thời gian để luyện tập mỗi ngày. Các thầy cô cũng luôn tạo điều kiện tốt nhất cho đội tuyển để chúng em vừa học tốt, vừa chơi thể thao tốt". Bạn Bích Ngân, học sinh trường tiểu học Phùng Hưng với ánh mắt sáng, thật tự tin cho biết: "Em mơ ước tương lai sẽ là thành viên của đội tuyển Aerobic Việt Nam, cùng đội tuyển nỗ lực để một ngày không xa sẽ mang về cho Việt Nam mình huy chương vàng trong những cuộc thi đấu quốc tế".



***Đỗ Ngọc Bích Hà***
*(trường Trần Văn Ơn)*
*với chiếc huy chương vàng*

Song hành với Giải Vô địch Aerobic Học sinh Thành phố mỗi năm, nhãn hàng thuốc nhỏ mắt New V.Rohto luôn mong muốn được

*Niềm vui khi đón nhận những huy chương*

góp phần vào sự phát triển thể chất cũng như tinh thần của thế hệ trẻ Việt Nam. Là nhà tài trợ chính của giải, New V.Rohto thể hiện sự quan tâm đến các em thông qua những nỗ lực để giải luôn mang tính chuyên nghiệp và được tổ chức chu đáo nhất. Nhãn hàng New V.Rohto tự hào khi đóng góp một phần vào các hoạt động cộng đồng, giúp các em học sinh có thể lực tốt hơn cũng như mang lại những niềm vui chung rạng ngời trong ánh mắt mọi người!


NEW V.ROHTO® THUỐC NHỎ MẮT

Nuôi dưỡng đôi mắt khoẻ đẹp

Ngoài các thành phần **Vitamin B5**, **B6**, Acid amin giúp kích hoạt sự hô hấp mô mắt, giảm mệt mỏi, New V-Rohto được bổ sung Sodium Chondroitin Sulfate, thành phần của nước mắt giúp nuôi dưỡng và giữ ẩm cho mắt.

**Thành phần:** Sodium Chondroitin Sulfate, **Vitamin B5**, **B6**, Potassium L-Aspartate,Tetrahydrozoline Hydrochloride, Chlorpheniramine Maleate.

**Chỉ định:** Mỏi mắt, xung huyết kết mạc, bệnh mắt do tia cực tím hay các tia sáng khác (thí dụ mù tuyết), nhìn mờ do tiết dịch, mắt ngứa, viêm mi, phòng bệnh về mắt khi bơi lội hoặc do bụi, mồ hôi rơi vào mắt. Khắc phục tình trạng khó chịu do dùng kính tiếp xúc cứng, giữ ẩm cho mắt.

**Chống chỉ định:** Không dùng cho người bị tăng nhãn áp. Hỏi ý kiến bác sĩ, dược sĩ trước khi sử dụng trong trường hợp bị đau mắt nặng, tiền căn dị ứng với thuốc nhỏ mắt.

Đọc kỹ hướng dẫn sử dụng trước khi dùng.

*Phiếu tiếp nhận hồ sơ ĐKQC của Cục QLD số 100/05/QLD-TT in ngày 1/3/2005.*

ROHTO
www.rohto.com.vn
CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM)
Lầu 18 Saigon Trade Center, 37 Tôn Đức Thắng, Q.1, Tp. HCM
ĐT: (08) 3822 9322 • E-mail: enquiries@rohto1.com.vn

## Thành lập hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA)

# Danh đã "chính"!

Trong số trước, TGVT-Thế Giới Game đã đưa tin về quyết định số 42/QĐ-BNV cho phép thành lập hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (tên viết tắt chính thức VIRESA) và các công tác chuẩn bị cho đại hội thành lập hội VIRESA. Ngày 17/3/2009, sự kiện được trông đợi hơn một năm qua của nền thể thao điện tử giải trí nước nhà đã chính thức diễn ra trong không khí hứng khởi, hoành tráng tại câu lạc bộ báo chí Press Club số 59C Lý Thái Tổ, Hoàn Kiếm, Hà Nội.

### Thời khắc mong chờ

Đúng 8 giờ 30 phút sáng, lễ khai mạc sự kiện được chào mừng với hai màn múa hiphop nam, nữ sôi động của nhóm nhảy Big Toe. Tiếp sau đó, TS. Vũ Thái Hồng (ủy viên ban Vận Động, phó viện trưởng viện KH TDTT) tiến hành lễ chào cờ, tuyên bố lý do, giới thiệu đại biểu và khai mạc đại hội. Cả đại hội nghiêm trang cùng tiến hành nghi thức chào cờ.

GS, TS Dương Nghiệp Chí, phó chủ tịch kiêm tổng thư ký VIRESA.

Đại diện bộ Nội Vụ, ông Vũ Tiến Chung, vụ trưởng vụ Tổ Chức Phi Chính Phủ, bộ Nội Vụ đọc và trao quyết định thành lập Hội cho trưởng ban Vận Động thành lập Hội GS.TS Dương Nghiệp Chí.

Đại hội chính thức làm việc, đoàn Chủ Tịch và ban Thư Ký tiến hành công tác báo cáo tiến trình thành lập, định hướng hoạt động, nhiệm vụ của hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA).

Lễ bầu cử ban chấp hành, ban kiểm tra được tiến hành đúng thủ tục, sử dụng hình thức biểu quyết để tiến hành thông qua quyết định. Đã có 22 đại biểu được tín nhiệm bầu cử theo danh sách đề xuất từ ban Vận Động.

Trong giờ nghỉ giải lao, các ủy viên đã cùng tiến hành thống nhất bầu chọn các chức danh cho ban Lãnh Đạo Hội. Các lãnh đạo Hội được phân theo từng nhóm riêng tương ứng với các mảng hoạt động khác nhau.

### Kí kết với KeSPA và VTC Online

Một trong các điểm nhấn của đại hội thành lập VIRESA là 2 lễ ký kết hợp tác quốc tế và tài trợ trong nước giữa VIRESA cùng các đối tác.

Lễ ký kết thứ nhất diễn ra giữa hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA) & hội Thể Thao Điện Tử Hàn Quốc (KeSPA). Thời hạn ký kết: 5 năm. Nội dung ký kết cụ thể thay đổi theo mỗi năm. Trong năm

2009, KeSPA sẽ giúp VIRESA đào tạo huấn luyện viên, trọng tài eSports và một số vấn đề chuyên môn điều hành thi đấu eSports tại AIG3; tư vấn hoạch định chiến lược phát triển eSports và sản xuất kinh doanh game dài hạn; phối hợp tổ chức sự kiện eSports qui mô quốc tế hàng năm; KeSPA sẽ giúp đỡ VIRESA tham gia các hoạt động trong khuôn khổ của liên đoàn eSports Quốc Tế. TS. Mai Anh, chủ tịch VIRESA và ông Choi Woen Je, tổng thư ký KeSPA đã ký kết hợp tác này.

Lễ ký kết thứ 2 diễn ra giữa hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA) & công ty VTC Online. Thời hạn ký kết: 5 năm. Nội dung: VIRESA ủy quyền cho công ty VTC Online tổ chức các sự kiện, giải thi đấu eSports trong hệ thống thi đấu của VIRESA được tổng cục TDTT phê duyệt; VIRESA ủy quyền VTC Online thực hiện công tác truyền thông về eSports và một số nhiệm vụ khác; VTC Online tài trợ cho VIRESA mỗi năm khoảng 2,5 tỷ đồng dùng cho công tác truyền thông và hoạt động văn phòng Hội. GS, TS Dương Nghiệp Chí, phó chủ tịch kiêm tổng thư ký VIRESA và ông Phan Anh Tuấn, phó giám đốc VTC Online đã ký kết hợp tác này.

## Những mục tiêu phía trước

VIRESA sẽ đem lại những lợi ích thiết thực tới toàn thể cộng đồng thể thao điện tử, giải trí trong nước cụ thể với vai trò là đơn vị tư vấn, xây dựng các chiến lược. Hội sẽ phối hợp với các đơn vị thành viên, cộng đồng người chơi đưa ra các đề án, quy hoạch phát triển đệ trình lên các cấp chính phủ phê duyệt và triển khai đem đến những lợi ích to lớn và sự phát triển đồng đều, có sự ủng hộ từ phía các cơ quan chức năng nhà nước, truyền thông và quan hệ quốc tế. Như vậy, sau một thời gian dài phong trào thể thao điện tử giải trí phát triển dưới dạng tự phát, chưa có tiếng nói chung thống nhất thì VIRESA đã trở thành đơn vị đại diện, thống nhất chung cho những mục tiêu rõ ràng.

Một trong những ưu tiên hàng đầu sau khi thành lập của Hội là tiến hành nghiên cứu và xây dựng đề án phát triển thể thao điện tử giải trí toàn diện trên cả nước. VIRESA sẽ kết hợp chặt chẽ với KeSPA để thành lập các mô hình và đào tạo các loại hình nhân sự như: cán bộ chuyên môn, trọng tài, đội tuyển quốc gia nhằm phục vụ mục tiêu trước mắt - tổ chức thật tốt ĐH Thể Thao Châu Á trong nhà AIG3 vào tháng 11/2009.

Về việc tuyển chọn game thủ vào các đội dự tuyển quốc gia, muộn nhất là cuối tháng 4 tới đây VIRESA sẽ lập xong danh sách này đệ trình lên UB Olympic cùng kế hoạch tập luyện, thi đấu quốc tế, trong nước cho đội tuyển.

Tại buổi lễ VIRESA cũng đã nhận được sự quan tâm mạnh mẽ từ nhiều đơn vị thuộc các lĩnh vực khác của thể thao giải trí như: khiêu vũ thể thao, thể thao mô hình. Chúng ta hãy cùng chúc mừng cho sự ra đời của VIRESA nói riêng và sự phát triển của nền thể thao giải trí nước nhà nói chung.

Tạp chí TGVT-Thế Giới Game (*www.pcworld.com.vn*) sẽ là cơ quan công bố các thông tin liên quan đến hoạt động của VIRESA một cách chính xác, nhanh và đầy đủ cho cộng đồng xã hội.

**HOÀN PHAN**

**Danh sách các thành viên VIRESA**

**I/ KHỐI CÔNG NGHỆ THÔNG TIN – ĐIỆN TỬ THỂ THAO:**

1. TS. Mai Anh
2. GS, TS Dương Nghiệp Chí
3. TS. Trần Xuân Thuận
4. TS. Đặng Hà Việt
5. Th.s Nguyễn Quốc Hùng
6. Ông Võ Hồng Nam
7. Ông Nguyễn Thạch Hưng

**II/ KHỐI E-SPORTS GAME:**

1. Ông Lê Trung Việt
2. Ông Phan Viết Hoàn
3. Ông Phạm Tiến Quang
4. Ông Hoàng Trọng Hiếu
5. Ông Dương Vi Khoa
6. Ông Hoàng Vĩnh Lộc

**III/ KHỐI THỂ DỤC THỂ THAO GIẢI TRÍ:**

1. Ông Lê Anh Thơ
2. TS. Vũ Thái Hồng
3. TS. Đặng Quốc Nam
4. Ông Đoàn Đính
5. Bà Chu Thị Bích Vân

**IV/ KHỐI TRUYỀN THÔNG:**

1. Ông Nguyễn Lưu
2. Ông Nguyễn Anh Dũng
3. Bà Lê Thị Yến
4. Ông Nguyễn Đức Hoàng

**Các lãnh đạo của VIRESA nhiệm kỳ I:**

**1. Chủ tịch:** TS. Mai Anh, nguyên giám đốc TT Tin Học, bộ KH – CN, đại biểu Quốc Hội khóa X.

**2. Phó chủ tịch kiêm tổng thư ký:** GS, TS Dương Nghiệp Chí, nguyên phó tổng cục trưởng TC TDTT, chủ tịch LĐBĐ Việt Nam khóa I, viện trưởng viện KH TDTT.

**3. Các phó chủ tịch phụ trách từng lĩnh vực:**

- Ông Lê Trung Việt, tổng biên tập tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game (phụ trách eSports)
- TS. Lê Anh Thơ, nguyên vụ trưởng vụ TDTT Quần Chúng, UB TDTT (phụ trách thể dục thể thao giải trí)
- Ông Võ Hồng Nam, giám đốc công ty HNC (tham gia các hoạt động quản lí Hội)
- Ông Nguyễn Lưu, nhà báo thể dục thể thao (phụ trách công tác truyền thông).

**4. Các phó tổng thư ký:**

- TS Vũ Thái Hồng, phó viện trưởng viện KHTDTT (phụ trách phía Bắc)
- TS Đặng Hà Việt, ĐH TDTT TP.HCM (phụ trách phía Nam, quan hệ quốc tế)
- Ông Nguyễn Anh Dũng, phó giám đốc công ty Intecom, VTC (phụ trách truyền hình – truyền thông; đại diện tổng công ty VTC - đơn vị tài trợ cho các hoạt động thường xuyên của Hội).

Game Online

# Thực trạng & triển vọng

Thời điểm này là lúc xã hội cần lên tiếng góp ý về việc quản lý và phát triển trò chơi trực tuyến (game online). Bài viết này điểm qua một số nhận định, góp ý từ phía lãnh đạo nhà nước, các nhà nghiên cứu và các doanh nghiệp trước khi luật điều chỉnh mới cho game online ra đời.

Thứ trưởng Đỗ Quý Doãn trả lời giới truyền thông về game online

Trước hy vọng Việt Nam có được quyết định mới của Thủ Tướng về quản lý game online vào quí III 2009, chiều 20/2/2008 đã diễn ra hội thảo "Sự phát triển của dịch vụ trò chơi trực tuyến tại Việt Nam: thực trạng và những vấn đề đặt ra trong công tác quản lý" tại TP.HCM. Có lẽ đây là một trong những hội thảo có qui mô lớn nhất trong lịch sử game online Việt Nam về thành phần tham dự, bao gồm các lãnh đạo nhà nước, các thành viên chủ chốt trong ban soạn thảo quyết định mới, các nhà nghiên cứu, doanh nghiệp game trong và ngoài nước cùng giới truyền thông.

## Game Online (GO) Việt Nam: Thực trạng và dự báo

Tính đến tháng 2/2009, Việt Nam có tổng cộng 15 doanh nghiệp phát hành 45 trò chơi trực tuyến (GO) thuộc 3 thể loại MMORPG, casual game và webgame. Trong đó 24 game có xuất xứ từ Hàn Quốc, còn lại có xuất xứ từ Trung Quốc. Có 1 game được VinaGame và doanh nghiệp Trung Quốc hợp tác phát triển.

Theo ước tính, tổng doanh thu thị trường dịch vụ GO VN năm 2008 đạt khoảng 80 triệu USD với số lao động khoảng 3700 người, nộp thuế cho ngân sách nhà nước ước khoảng 287 tỉ đồng. Cũng đã có không ít doanh nghiệp VN gia công game cho thị trường ngoài nước (GameLoft, GlassEgg) hay bước đầu hợp tác phát triển game như VinaGame với dự án T812 và cổng giải trí Zing.

Đến nay, dư luận xã hội chủ yếu có cái nhìn tiêu cực về game online như "vô bổ", "ảnh hưởng học tập, lao động", "hại sức khỏe", "bạo lực", "sex". Góc nhìn xã hội về game luôn tác động mạnh đến chính sách quản lý của Nhà Nước, gây lo lắng cho các doanh nghiệp game.

Đại diện cho VINASA (Hiệp Hội PM VN) với tư cách phó chủ tịch, ông Lê Hồng Minh- chủ tịch VinaGame- nhấn mạnh vào sự phát triển tất yếu, khó chối bỏ của game

online, như một phần của mạng toàn cầu Internet. Từ góc độ kinh tế, ông Minh dự báo năm 2014, giá trị tiềm năng của thị trường Internet VN có thể đạt tới 20.000 tỉ đồng, so với 2.500 tỉ đồng tổng doanh thu thị trường VN năm 2008 và 70 tỉ đồng năm 2004. " Với dự báo vào năm 2014, VN có 40 triệu người dùng Internet. Chỉ cần 1 năm 1 người dùng chi cho dịch vụ Internet 500.000 đồng hay 40.000 đồng/tháng thì tổng giá trị thị trường tiềm năng này sẽ là 20.000 tỉ đồng," ông Minh trình bày.

Năm 2004, game online không được ghi nhận có đóng góp vào tổng doanh thu thị trường VN 70 tỉ đồng. Các dịch vụ thuộc lĩnh vực nội dung số được ghi nhận vào năm đó là báo điện tử, email, chat, diễn đàn, tìm kiếm thông tin. Trên thực tế vào 2004, game online đã manh nha phát triển và đã hình thành thị trường dịch vụ không chính thức (có thu phí) của các game online được thiết lập lậu, thử nghiệm hoặc sử dụng dịch vụ của các máy chủ game online nước ngoài. Trong con số 70 tỉ đồng nói trên, doanh thu quảng cáo trên các báo và trang tin điện tử chiếm 20 tỉ; 50 tỉ còn lại thu từ các dịch vụ giá trị gia tăng trên điện thoại di động.

Tính đến tháng 1/2009, game online đã có "thâm niên" 4 năm trong hàng ngũ các dịch vụ nội dung số. Doanh thu tổng thị trường nội dung số VN năm 2008 là 2.500 tỉ trong đó quảng cáo chiếm 300 tỉ, dịch vụ trên mạng di động 1.000 tỉ, còn game online đứng ở vị trí cao nhất với 1.200 tỉ. Các dịch vụ mới nổi khác (nhạc online, film online, mạng xã hội, chia sẻ tài nguyên, mua bán trực tuyến, học tập trực tuyến) chỉ đóng góp tỉ lệ giá trị nhỏ.

Ông Minh nhấn mạnh vào giá trị của thị trường game online VN. Nước ta không chỉ không ngừng nhập siêu giải trí mà chưa có nhiều động thái để đối phó với sự thống trị của các nhà cung cấp dịch vụ nước ngoài (Google, Yahoo, Ebay, Facebook), nội dung ngoài nước (sách, truyện film, game). Trong khi đó, số lượng dịch vụ ngày càng tăng trưởng mạnh đòi hỏi các cơ quan nhà nước phải tăng cường khả năng quản lý nội dung và an ninh mạng.

Trước thực trạng thị trường và những dự báo của VINASA, có thể thấy quyết định mới không chỉ nên nhắm vào việc quản lí game online hiệu quả mà còn cần làm sao để thúc đẩy, hỗ trợ các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ game online trong nước và tạo

**TS. Nguyễn Thị Thu Vân, vụ Pháp Luật Dân Sự Kinh Tế, bộ Tư Pháp**

Game thủ mong đợi khi thực hiện mua bán tài sản ảo, nếu có người không thực hiện đúng nghĩa vụ của họ, thì pháp luật phải giang tay để bảo vệ. Chứ game thủ không đòi hỏi chúng ta phải coi tài sản ảo là tài sản theo nghĩa truyền thống.

**Ông Lê Hồng Minh, phó chủ tịch VINASA và là chủ tịch công ty VinaGame**

Hiện tại, trên bề nổi, có lẽ xã hội cho rằng có nhiều người chơi game online quá, nhiều người chat quá, nhiều người lên Internet quá. Thực sự, nếu chúng ta nhìn tách biệt mọi vấn đề: Game online là 1 lĩnh vực giải trí phải quản lý; blog phải được quản lý; báo điện tử phải được quản lý; thương mại điện tử phải được quản lý thì sẽ có rất và rất nhiều vấn đề phải được quản lý. Ngày nay, truyền thông, lao động, học tập, giải trí đều tận dụng Internet. Internet là trở thành một phần quan trọng của cuộc sống. Nếu Internet không thể thiếu thì game online không thể thiếu.

**Ông Lưu Vũ Hải, cục trưởng cục Phát Thanh Truyền Hình và Thông Tin Điện Tử:**

"Sau hơn 3 năm phát triển của game online tại Việt Nam, Nhà Nước cần nhìn nhận, đánh giá lại vai trò của trò chơi trực tuyến để sửa đổi chính sách cho phù hợp với tình hình mới với mục tiêu: Hạn chế đến mức tối đa những tác động tiêu cực phát sinh trong xã hội nhưng không làm ảnh hưởng đến chính sách thúc đẩy phát triển chung của ngành công nghiệp đầy tiềm năng này".

**Ông Young Chung Il, tổng giám đốc điều hành (CEO) của công ty Nexon SD**

Theo ý kiến khiêm tốn của tôi, Chính Phủ VN phải đẩy mạnh ngành công nghiệp game. Game online ở VN chưa trở thành một ngành (industry) mà chỉ mới có vài công ty phát hành game thành công. Đó là lý do vì sao các doanh nghiệp game VN chỉ toàn nhập khẩu game và phát hành lại cho thị trường nội địa. Các bạn có thể phát triển game và kinh doanh game. Không thể tồn tại cái gọi là "ngành game" nếu chỉ có nhập khẩu mà không có xuất khẩu! Nếu không có hỗ trợ của chính phủ, ngành công nghiệp game khó có thể phát triển.

điều kiện cho doanh nghiệp VN và nền kinh tế VN hưởng được phần hợp lý của "miếng bánh" game online nói riêng và nội dung số nói chung.

Trong khi đó, trong địa hạt của game online, vẫn nổi cộm lên 4 vấn đề mà Ban Soạn Thảo đã chỉ ra: quản lý giờ chơi, tài sản ảo, công tác định hướng, giáo dục - tuyên truyền và chính sách khuyến khích game có yếu tố Việt, có tính văn hóa, giáo dục cao.

## Đường chúng ta đi?

Theo ông Đỗ Quý Doãn, thứ trưởng bộ Thông Tin-Truyền Thông và là trưởng ban soạn thảo, việc đưa ra các quyết định quản lý chỉ nên thực hiện khi đã có đầy đủ dữ liệu chín muồi; "Nếu chưa đủ, phải nghiên cứu thêm và lấy kinh nghiệm từ các nhà quản lý, nghiên cứu, các quốc gia khác".

Cho đến nay, tuy VN vẫn hầu như chưa có đầy đủ lý luận về quản lí game online nhưng nhiều nhà nghiên cứu thuộc nhiều lĩnh vực đã vào cuộc. Ở góc độ kinh tế có thể thấy các doanh nghiệp game luôn trăn trở với bài toán kinh doanh game hiệu quả trước những dự báo như VINASA đã nêu ra. Nhiều luật gia cũng bắt đầu nghiên cứu về "tài sản ảo" từ 2005. Các nhà xã hội học cũng đã vào cuộc. Các bộ phận an ninh thông tin cũng thường xuyên theo dõi các hoạt động thông tin trực tuyến. Các hoạt động nghiên cứu, đánh giá của các nhà nghiên cứu bước đầu đã đặt nền móng cho việc xây dựng hệ thống luật pháp điều chỉnh game online hợp lý.

Ông Young Chung Il, tổng giám đốc điều hành (CEO) công ty Nexon SD (Dịch vụ & Phân Phối) cho biết ở Hàn Quốc hệ thống kiểm tra số CMND đã hoàn tất từ 2002. Nếu các bạn trẻ chưa đủ tuổi chơi game online cố tình "mượn" thẻ người khác để chơi thì hệ thống sẽ phát hiện dựa vào việc kiểm tra các số định danh khác; chẳng hạn, số thẻ ngân hàng. Bằng cách này, các bạn trẻ chưa đủ tuổi sẽ không thể "ăn gian". Nexon là công ty đã nhượng lại quyền phát hành các tựa game online khá nổi tiếng cho các doanh nghiệp game VN như Nhịp Điệu Cuộc Sống (Audition) và Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký (Maple Story). Lý thuyết về quản lý game ít nhiều coi như VN đã có và có thể tham khảo nhưng một hệ thống kiểm tra danh tính game thủ thì chưa có trong trường hợp VN triển khai hệ thống này.

Dựa trên kinh nghiệm của Trung Quốc và Hàn Quốc, Việt Nam không chỉ cần xây dựng luật mà có lẽ cần thêm 1 hệ thống kiểm tra danh tính game thủ. Và liệu có cách nào hay hơn mà không cần phải xây dựng hệ thống kiểm tra danh tính game thủ? Các hệ thống thẻ ATM của các ngân hàng, các mạng thanh toán của VN bước đầu cũng đã đi vào hoạt động. Tuy nhiên, để có thể có được một hệ thống kiểm tra danh tính người chơi dựa trên các loại số định danh khác nhau như số CMND, số điện thoại thuê bao, số tài khoản ngân hàng, số thẻ ATM... đòi hỏi nỗ lực hợp tác của nhiều ngành liên quan và sự chỉ đạo của Nhà Nước.

Có thể thấy có khá nhiều mục tiêu mà quyết định mới phải nhắm vào để điều chỉnh. Thay cho lời kết, TGVT-TGG trích lời ông Đỗ Quý Doãn, thứ trưởng bộ Thông Tin- Truyền Thông: "Có những việc mà khi ban hành thông tư 60, chúng ta chưa tính tới, như việc hạn chế giờ chơi- như thế nào là phù hợp? Tài sản ảo cũng có nhiều ý kiến nhận định khác nhau. Hay việc quản lí các đại lý dịch vụ Internet. Chúng tôi nghĩ rằng quyết định sắp tới sẽ khắc phục được những hạn chế mà thông tư 60 đang còn mắc phải, cũng như bổ sung vào những khoảng trống mà thông tư 60 còn bỏ sót".

**YÊN KHÊ**

# Mô hình "tổ hợp thể thao điện tử giải trí"

**Với mô hình kinh doanh mới, trung tâm Cyzone (HN) hứa hẹn sẽ trở thành "sân tập" của các VĐV thể thao điện tử chuyên nghiệp ở Việt Nam.**

Nguyễn Thành Công, giám đốc Cyzone Centre

Nếu như ở thể thao ngoài đời, cơ sở vật chất, sân bãi thi đấu đóng vai trò rất quan trọng cho sự phát triển của thể thao nước nhà, thành tích của vận động viên cũng như nâng cao uy tín, khả năng đăng cai tổ chức các giải thi đấu quốc tế thì trong thể thao điện tử cũng vậy.

Sẽ như thế nào nếu bạn muốn vươn tới đỉnh cao, giành chiến thắng ở mọi giải đấu nhưng lại phải thi đấu ở một hàng game nóng nực, chật chội với những phiền toái như không có chỗ đặt mousepad để di chuột thoải mái; cấu hình máy thấp nên giật thường xuyên; đường truyền mạng yếu khiến "lag" liên tục, v.v...

Nói vậy để thấy, hạ tầng kỹ thuật công nghệ thông tin, điều kiện cơ sở vật chất của cơ sở game (các tiệm Internet, lớn hơn là các trung tâm game) cũng đóng vai trò tiên quyết cho sự phát triển của eSports phong trào và eSports đỉnh cao. Những trung tâm game đủ tiêu chuẩn, tiện nghi, thoải mái mới luôn có sức hút các game thủ. Ở đó, họ có điều kiện để nâng cao kỹ năng lúc tập luyện, lúc thi đấu và thể hiện đúng khả năng của mình. Không gian thi đấu thoáng đãng, vị trí ngồi rộng rãi, nhiệt độ vừa đủ luôn tạo cảm giác thoải mái, hưng phấn về tâm lý, những trung tâm này còn tạo cơ hội để làm nơi tổ chức các giải đấu lớn trong nước và quốc tế, các game thủ, VĐV thể thao điện tử liên tục có cơ hội thi đấu cọ xát để nâng tầm trình độ.

Thời kỳ 2003 – 2007, vòng loại World Cyber Games Việt Nam luôn là những cuộc so tài quyết liệt của các game thủ ở các "lò" tại Hà Nội và TP.HCM như: VIE với SSP (2003); Netchua Hà Đông với Không Gian Ảo (2005); NetChua Starbowl với Elive Centre (2006); NetViet với Tân Thái Bình (2007)... Và nay, nếu đến Cyzone Centre vào một ngày cuối tuần, bạn sẽ cảm nhận được không khí "phò" với cảnh tập luyện, thi đấu của các game thủ.

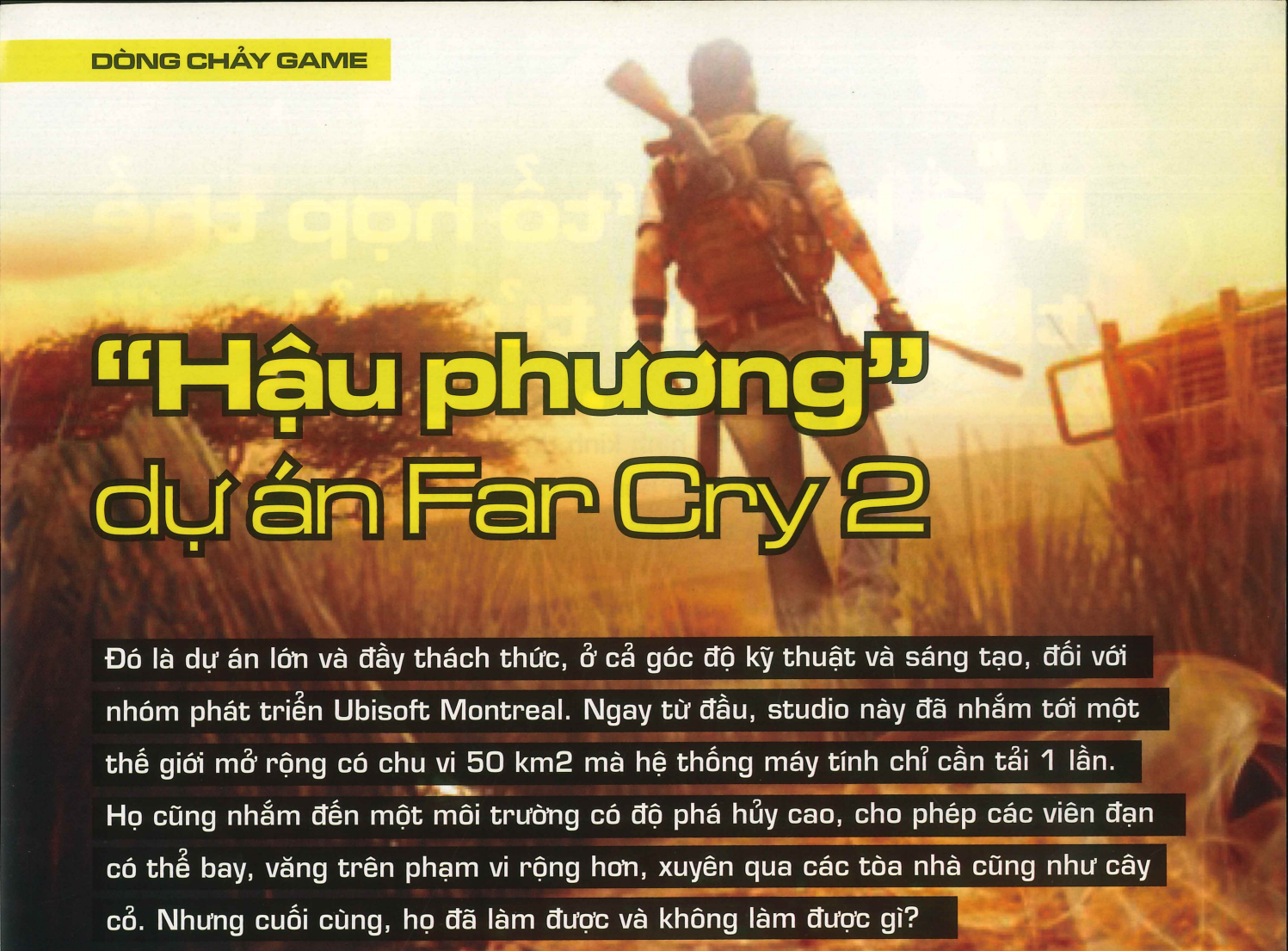
Ngay nước láng giềng Trung Quốc, các trung tâm game lớn (Cyber Game) của họ luôn có từ 200 máy trở lên với cấu hình cực cao. Năm ngoái, sân vận động eSports đầu tiên trên thế giới đã được đưa vào sử dụng ở Thành Đô - địa điểm đăng cai vòng chung kết toàn cầu World Cyber Games Grand Final 2009 vào tháng 11 tới đây. Còn tại Việt Nam, Cyzone Centre - được đưa vào sử dụng hồi đầu tháng 2/2009 ở Hà Nội, cũng hoạt động với mô hình tổ hợp thể thao điện tử giải trí chứ không đơn thuần chỉ là 1 Cyber Game. Anh Nguyễn Thành Công, giám đốc của Cyzone Centre chia sẻ rằng bản thân từng là game thủ nên hiểu rõ sự thiệt thòi của game thủ khi chơi ở những quán game không đạt tiêu chuẩn, vì vậy mục đích mở Cyzone là xây dựng điểm chơi đáp ứng nhu cầu đích thực của người chơi. Với thuận lợi là có quan hệ tốt với cộng đồng game thủ eSports, anh Công tự tin là hiểu rõ khách hàng. Đặc biệt, để vận hành, duy trì chất lượng dịch vụ ổn định, các đồng nghiệp, nhân viên ở đây đều nhiệt tình và chuyên nghiệp. Đội Volcano phụ trách kỹ thuật. Trịnh Quang Vinh (Matsu) đảm trách tiếp thị và truyền thông. Vận hành hệ thống có Kịt (Mạc Nam Kiệt), người có kinh nghiệm làm và điều hành Cyber Game bên Trung Quốc, v.v...

Tuy nhiên, anh Công cho biết thêm là vẫn chưa hài lòng với cơ sở vật chất như hiện nay của Cyzone vì phải cắt giảm và thay đổi mục đích nhiều hạng mục đầu tư do rơi đúng thời kinh tế suy giảm nhưng tin tưởng vẫn luôn có cơ hội thành công. Đầu tư trong lúc khó khăn cũng có nhiều thuận lợi, dễ dàng hơn so với lúc kinh tế bình thường. Mặt khác, các hãng phần cứng cũng dành cho Cyzone nhiều chế độ ưu đãi nên giảm được nhiều chi phí xây dựng, máy móc.

Chia sẻ về sự phát triển của thể thao điện tử (eSports) tại Việt Nam, anh Công cho rằng eSports là một lĩnh vực có tiềm năng phát triển rất mạnh mẽ. Tuy nhiên, hiện nay VN chưa hội tụ nhiều yếu tố để thúc đẩy eSports phát triển mạnh và sâu rộng như các nước trong khu vực và trên thế giới. Game thủ Việt Nam có kỹ năng, trình độ nhưng thiếu cơ hội cọ xát quốc tế nên thành tích trên đấu trường thế giới chưa được như mong muốn. Ngoài ra, sự ảnh hưởng của suy giảm kinh tế hiện nay đã làm một số sự kiện lớn phải hủy, xuất hiện ít, quy mô thu hẹp... cũng là thiệt thòi lớn cho game thủ khi không có nhiều giải để thi đấu. Hi vọng, với sự ra đời của hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA), nền eSports nước nhà sẽ có bước tiến mạnh mẽ như các nước trong khu vực.

Cyzone sẽ là một tổ hợp thể thao giải trí điện tử, mô hình khép kín khi cung cấp sân chơi, thiết bị, dịch vụ, hỗ trợ, tư vấn cho khách hàng. Trong thời gian tới, Cyzone cũng sẽ tổ chức hệ thống giải riêng, tập trung vào các bộ môn eSports như CounterStrike(CS) và DotA. Vào ngày 11-12/4 tới đây, vòng loại Đông Nam Á của KODE 5 - một giải đấu quốc tế CS sẽ được tổ chức tại Cyzone. Đặc biệt hơn, Cyzone sẽ thành lập các câu lạc bộ game, để những người tới chơi có cơ hội được những người có kinh nghiệm huấn luyện, hướng dẫn chơi chuyên nghiệp, miễn phí.

**THÀNH VĂN**



# "Hậu phương" dự án Far Cry 2

**Đó là dự án lớn và đầy thách thức, ở cả góc độ kỹ thuật và sáng tạo, đối với nhóm phát triển Ubisoft Montreal. Ngay từ đầu, studio này đã nhắm tới một thế giới mở rộng có chu vi 50 km2 mà hệ thống máy tính chỉ cần tải 1 lần. Họ cũng nhắm đến một môi trường có độ phá hủy cao, cho phép các viên đạn có thể bay, văng trên phạm vi rộng hơn, xuyên qua các tòa nhà cũng như cây cỏ. Nhưng cuối cùng, họ đã làm được và không làm được gì?**

## Tham vọng "hệ thống mở"

Khi bước vào sản xuất, Ubisoft Montreal (UM) đã mở rộng mục tiêu phát triển game Far Cry 2: từ 1 hệ máy PC sang 2 hệ Xbox 360 và PlayStation 3. Không chỉ có thế, họ còn nhắm tới việc phát triển các nhân vật trong game (không phải do người chơi điều khiển) biết tự hoạt động (autonomous) không theo kịch bản (unscripted), cho phép người chơi phát triển mối quan hệ với các NPC (nhân vật phụ) đó thông qua các cơ chế của game. Họ còn mong muốn làm cho các NPC đó có thể sống, chết tùy theo ý người chơi.

Hãy nhớ lại FarCry 2 không dùng Cry Engine mà tự phát triển một engine "phát hành nội bộ" mới tên là Dunia. Trò chơi được phát triển cùng với engine và cả studio UM vận hành với ngân sách không ngừng thay đổi. Như một lãnh đạo của UM đã nói với nhóm phát triển: "Chúng ta thiết kế 1 trò chơi mà buộc các họa sĩ và nhà thiết kế phải sử dụng các loại công cụ để xây dựng và tinh chỉnh nội dung game thật nhanh". Với áp lực như vậy, UM sẵn sàng vứt bỏ 1 km² cảnh quan trong game mà họ đã xây dựng ngày hôm trước để xây lại 1 km² khác nếu như có sự thay đổi.

Cuối giai đoạn tiền sản xuất, UM đã có thể làm 1 km² của một cánh rừng châu Phi trong 4 giờ, chỉ cần 2 nhân sự: 1 nhân viên thiết kế cấp độ game (level designer) và một họa sĩ cấp độ game (level artist). Trong 1 km² này có đầy đủ các hệ thống tưới tiêu, địa hình, cây cỏ động, đường sá, kết cấu kiến trúc, AI (trí tuệ nhân tạo) và gameplay. Có thể thấy, bộ công cụ để thiết kế các cấp chơi đã giữ vai trò nền tảng trong việc phát triển Far Cry 2 cho nhiều hệ máy.

## "Đường ống nghệ thuật"

Phát triển video game là một qui trình phức tạp, trong đó các lập trình viên phải khai thác khá nhiều ứng dụng phần mềm. Đối với nhiều ứng dụng, họ không chỉ chạy 1 lần trong quá trình game vận hành mà còn cần chạy lại hay tái sử dụng chúng nhiều lần. Dự án này cũng tiếp thu những kinh nghiệm của ngành phần mềm và đã sớm đưa vào qui trình phát triển một "đường ống nghệ thuật" (art pipeline). Nếu như ngành xăng dầu có các đường ống dẫn dầu cung cấp xăng dầu thì "art pipeline" là khái niệm chỉ đến một qui trình nghệ thuật từ đầu đến cuối cho dự án phát triển game. Trong trường hợp của UM, "đường ống" này cung cấp cho các họa sĩ, nhà thiết kế các chi tiết có thể dùng đi dùng lại nhiều lần, tốn ít bộ nhớ trong việc thể hiện tính chất độc đáo của game như các hệ thống họa tiết đa lớp, hệ thống thời tiết chuyển đổi, khả năng phá hủy vật thể... Nếu không có qui trình đặc biệt này, việc thể hiện một thế giới với thật nhiều vật thể và chi tiết sẽ khó khăn hơn và tốn nhiều tài nguyên điện toán hơn.

## Thoát lo nhân sự

Dự án ngay từ đầu đã phải "nhức đầu" với chuyện nhân sự. FarCry 2 được phát triển song song với Splinter Cell:Conviction's, một năm sau dự án

Assasin's Creed. Điều đó có nghĩa là đã có khá nhiều nhân sự đang phục vụ cho 2 dự án trên. Tuy nhiên, FarCry 2 vẫn thu hút được nhiều tài năng như giám đốc kỹ thuật Dominic Guay, trưởng nhóm thiết kế cấp độ Jonathan Morin, trưởng nhóm hình động Sandra Warren. Dĩ nhiên, các vị trưởng nhóm này không phải là những người sáng tạo nhất nhưng họ biết kích thích sự sáng tạo của nhân viên và tuyển về những nhân tài của các dự án khác như Rainbow Six: Las Vegas, các kỹ sư phát triển trẻ tốt nghiệp từ trường Ubisoft Campus v.v.

## Bị phản công

Lúc ban đầu, nhóm thiết kế đã "hợp đồng" với nhóm lập trình rằng nhóm thiết kế sẽ quản lý phần nội dung dẫn dắt truyện và dòng chảy của game từ engine quản lý các sự kiện kịch tính (drama management engine) do lập trình viên thực hiện.

Tuy nhiên, đến giữa giai đoạn sản xuất, công việc thiết kế kịch bản game ngày càng đòi hỏi nhiều lập trình viên. Mặc dù UM không ngừng tăng cường nguồn lực hỗ trợ, nhóm thiết kế vẫn bị quá tải và thiếu hụt nhân sự. UM không thể thực hiện việc đi game (walkthrough) thành công cho thời điểm 1 tuần trước khi ra bản FMC (first master candidate) - nghĩa là trước khi có thể đưa vào test beta giai đoạn cuối. Kết quả là UM sẽ không kiểm tra được các sự kiện kịch tích. Còn những thứ họ đã kiểm tra được thì lại không sửa lỗi kịp.

Trong phiên bản được bán ra, các sự kiện kịch tính được kiểm soát bởi sự lựa chọn của người chơi do hệ thống "lọc" ra dựa trên điểm danh dự (reputation) của người chơi trong game. Thực sự, UM biết rằng một thiết kế ưu việt hơn sẽ tạo ra cốt truyện dẫn dắt dựa trên quan hệ giữa người chơi và các nhân vật trong game. Nhưng UM đã không làm được chuyện đó dù hệ thống game được thiết kế đủ đơn giản để vá lỗi dần dần; có quá nhiều lỗi "bó tay" UM. Vả lại, nếu có vá được thì sao? Liệu có đủ sức để kiểm tra và kiểm soát các thay đổi xảy ra đối với game?

Đến lượt hệ thống chiến đấu A.I. Ngay từ sớm, UM đã đưa hệ thống chiến đấu này vào game để có thể chỉnh dần gameplay. Trong khi hệ thống này cho phép tạo các nhân vật có trí tuệ nhân tạo (AI) biết "đọc" môi trường, địa hình và tương tác với lửa, xe cộ, lựu đạn hay bất cứ thứ gì người chơi ném vào chúng, thì cách tiếp cận này lại khiến UM bỏ qua không làm ra được "các con AI" có khả năng tự hoạt động khi không có chiến sự.

Một ví dụ: các chú lính AI tuần tiễu không thể tương tác với các chú AI chuyên thực hiện nhiệm vụ truyền đạt mệnh lệnh, nhiệm vụ. Cuối cùng, đa số các chú AI đứng trơ như phỗng và UM đã không thực hiện được tham vọng tạo ra được hàng loạt AI (buddies, warlords, captains, lieutenants) tự vận động, tự tương tác với nhau.

Hẳn ít người biết rằng phần multiplayer (chơi nhiều người trên mạng) của FarCry 2 chỉ hầu như hoàn tất khi sắp... test beta. Nguyên nhân là thay vì thiết kế phần chơi đơn (single player) và chơi mạng (multiplayer) song song thì vì một số lý do, nhóm multiplayer lại tách riêng. Sau đó, hai nhóm trên đã có mâu thuẫn. May mắn thay, UM đã có những điều chỉnh và sửa chữa kịp thời.

## Hãy mong đợi những điều ngoài ý muốn

Far Cry 2 đã phá vỡ nhiều rào cản truyền thống của thể loại game bắn súng cũng như thể loại game có thế giới mở; mong muốn tạo ra những điều bất ngờ nhưng lại không thể triển khai thành công tất cả.

Trò chơi này đã nhận được những đánh giá khen, chê theo cả 2 cực hay, dở. Bài viết này không "vạch hết áo" của dự án Far Cry 2 nhưng những gì UM tiết lộ chính là những hướng dẫn cho những ai muốn tạo ra những thế giới như Far Cry 2.

**GAME SI**

---


**THAM KHẢO:**

WIKIPEDIA,

*http://www.moddb.com,*

*http://www.computerandvideogames.com,*

*www.joystiq.com*

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn

# Xôn xao phiên bản Tinh Linh Chiến Ca

***Trong thời điểm cuối tháng 02/2009, trên một số website và Diễn đàn về game rộ lên tin đồn về phiên bản mới nhất của TGHM mang tên Tinh Linh Chiến Ca. Trong thời gian hơn hai năm phát triển tại thị trường VN, TGHM đã đi qua ba phiên bản lớn: Thiên Thượng Nhân Gian – Thiên Thượng Kỳ Duyên và cuối cùng là Thiên Nộ Thần Phạt. Vậy rốt cuộc Tinh Linh Chiến Ca là thế nào mà khiến cộng đồng game thủ phải xôn xao tới vậy?***

## Nguyên Tố Tinh Linh

Truyền thuyết về "Tinh Linh Chiến Ca" bắt đầu từ 1 thế giới thần bí không ai biết đến: Thế Giới Ngũ Hành gồm 5 nguyên tố Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ. Tuy phân thành 5 nguyên tố riêng biệt nhưng chúng lại hợp thành một thể, sinh hợp luân chuyển không ngừng. Thế giới này hỗn độn không có quy luật, từ chỗ sinh linh chưa có ý thức, trải qua quá trình phát triển, tiến hóa lâu dài, mọi vật dần dần biến hóa.

Theo sự chuyển động của Thế Giới Ngũ Hành, các nguyên tố vận động trong quá trình chuyển động của tự nhiên. Dần dần, mỗi nguyên tố hấp thụ một sức mạnh nào đó, trở nên có ý chí, tiến hóa thành những cơ thể có linh hồn đặc biệt, phát triển hơn tất cả các chủng loại khác. Những sinh thể này được những học giả sau này gọi bằng cái tên: Nguyên Tố Tinh Linh.

Nguyên Tố Tinh Linh được sinh ra từ Ngũ Hành Nguyên Lực, bẩm sinh có thể sử dụng ngũ hành, bảo vệ cân bằng tự nhiên. Chúng tồn tại chủ yếu trong thế giới đặc biệt mang tên Ngũ Linh Huyễn Giới, rất ít khi xuất hiện trong thế giới hiện thực. Đây có thể là nguyên nhân chủ yếu vì sao từ trước đến nay Nguyên Tố Tinh Linh được ít người biết đến. Sau đó, do Ngũ Hành Huyễn Giới gặp phải kiếp nạn hủy diệt hàng loạt. Các Nguyên Tố Tinh Linh bắt đầu những bước đầu tiên đặt chân lên Thế Giới Hoàn Mỹ.

Nguyên Tố Tinh Linh trong Thế Giới Ngũ Hành mang trong mình năng lực vận hành Ngũ Hành nhưng trong Thế giới hiện thực, năng lực này đã bị suy yếu. Tuy Nguyên Tố Tinh Linh có khả năng thiên bẩm điều khiển 5 loại nguyên tố nhưng không thể trực tiếp sử dụng năng lực "Ngũ Uẩn Chân Nguyên" của "Ngũ Linh Huyễn Giới" để phát huy tối đa sức mạnh. Chúng không có thực thể, không có linh hồn độc lập, vì thế chúng phải dựa vào chủ thể khác mới có thể giải phóng được năng lượng của mình. Số phận của chúng là thế nhưng chúng lại không chấp nhận khuất phục. Cuối cùng Nguyên Tố Tinh Linh tìm ra một cách, đó là dựa vào con người trong Thế Giới Hoàn Mỹ để phục hồi năng lực của mình.

## Trợ thủ đắc lực của người chơi

Ngũ Hành Nguyên Tố vốn dĩ hư vô bất định không thể nhìn thấy được, sự duy trì cân bằng của các Nguyên Tố Tinh Linh cũng vậy. Đặc tính hư vô khiến chúng không thể tự mình đến với thế giới trần gian. Do đó, nếu muốn du nhập nhân gian

chúng phải thông qua một vài nghi thức triệu hồi đặc biệt. Để làm được điều này cần có sự trợ giúp của người chơi, thông qua hình thức làm nhiệm vụ để mời gọi các Nguyên Tố Tinh Linh. Do các Nguyên Tố Tinh Linh không có thực thể, trong chiến đấu không chịu tổn thương nên chúng không có thuộc tính về Sinh mệnh, cũng không bao giờ bị chết vì mất máu.

Trong chiến đấu, chúng không thể trực tiếp tiến hành tấn công hay phòng ngự hoặc trực tiếp tạo nên nhưng tổn thương cho kẻ địch. Nhưng có thể lợi dụng các loại năng lượng của Ngũ Hành tiến hành hỗ trợ tấn công. Kỹ năng của Nguyên Tố Tinh Linh có thể tự động phóng ra, cũng có thể do người chơi khống chế sử dụng.

Ngoài ra, Nguyên Tố Tinh Linh sẽ cùng người chơi trưởng thành, cùng thiết lập thuộc tính bản thân. Một điều duy nhất cần chú ý đó là Nguyên Tố Tinh Linh chỉ phát huy 1 chức năng trong các chức năng của họ, vì thế thiết lập tất cả các thuộc tính của Nguyên Tố Tinh Linh đều xung quanh việc tiến hành phát huy kĩ năng. Nguyên Tố Tinh Linh có lớn mạnh hay không chủ yếu chịu ảnh hưởng của 5 loại năng lực.

***Lực:*** *Ảnh hưởng đến kỹ năng làm tổn thương.*

***Mẫn:*** *Ảnh hưởng đến kỹ năng khống chế.*

***Thể (Phép):*** *Ảnh hưởng đến giới hạn nguyên khí, khống chế thời gian thi triển của kỹ năng.*

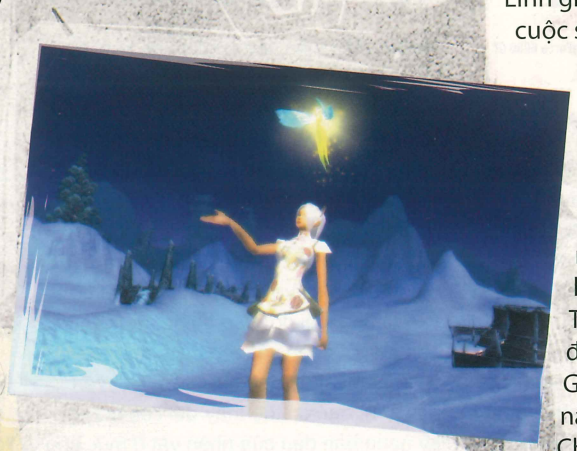
***Linh (Khí):*** *Ảnh hưởng tốc độ hồi phục nguyên khí và học kĩ năng.*

***Nại:*** *Kỹ năng thành bản, không hạn chế.*

Ngoài ra, mỗi Nguyên tố Tinh Linh đều có 5 khả năng thiên bẩm ảnh hưởng tới tấn công, phòng ngự, độ linh mẫn của chúng. Mỗi một thuộc tính Ngũ Hành đều ảnh hưởng đến việc học kỹ năng và điều kiện sử dụng.

## Những thông tin hé mở

Một đặc điểm dễ thấy của TGHM chính là sự khác biệt qua mỗi phiên bản cập nhật lớn. Đặc biệt là Thiên Nộ Thần Phạt – phiên bản mang tính cách mạng thay đổi toàn diện bộ mặt của game. Và cho tới thời điểm này, Tinh Linh Chiến Ca đang là niềm hi vọng mới nhất đưa TGHM sang một trang mới.



Theo những thông tin được hé lộ từ phía Nhà phát triển Beijing Perfect World, phiên bản mới này sẽ chứa một khối lượng nội dung rất đồ sộ. Các hệ thống vật phẩm mới với cấp độ cực cao, thuộc tính hoàn hảo sẽ dành cho những hào kiệt xuất sắc nhất. Trong thời gian gần đây, một số lời đồn đại về đẳng cấp Tu chân cực hạn cũng được nhiều người bàn tán. Sự khai mở các Nhiệm vụ mới của Thần Nguyệt Cốc, những lời sấm truyền không rõ ràng về "Thần" và sự trở lại của Thần như một câu hỏi để ngỏ cho các Tu chân giả. Phải chăng con người có thể kiên trì tu luyện, trở thành sinh thể bất diệt trong vũ trụ, được nhân gian xưng tụng là Thần?

Từ giây phút đầu tiên Nguyên Tố Tinh Linh giáng xuống Đại lục Hoàn Mỹ, cuộc sống của con người trên đại lục hiển nhiên sẽ có những thay đổi lớn. Tinh Linh có ảnh hưởng như thế nào đến cuộc sống của nhân loại? Trên con đường gập ghềnh đó, trải qua các cuộc chiến đấu không ngừng trên Đại lục Hoàn Mỹ, liệu sinh mệnh của các Nguyên Tố Tinh Linh có một lần nữa thu được những thành tựu xuất sắc? Giải mã về câu hỏi này còn đang nằm trong Phiên bản Tinh Linh Chiến Ca sắp được ra mắt.

Hãy thường xuyên theo dõi thông tin mới nhất từ Trang chủ TGHM VN (http://thegioihoanmy.vn) để cập nhật thông tin và những câu chuyện đằng sau bối cảnh của phiên bản.

# HẮC NHÃN DRAKENSANG

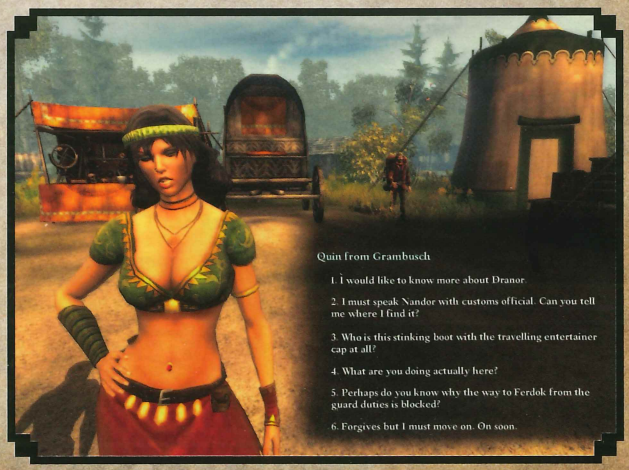
| DRAKENSANG: THE DARK EYE | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
| THQ | | TỐI THIỂU | |
| PHÁT TRIỂN | | CPU | 2,4GHz |
| Radon Labs | | RAM | 2GB |
| THỂ LOẠI | | | |
| Nhập vai | | VGA | 256MB GeForce 6600 GT |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 24/2/2009 | | |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD | HDD | 6GB |
| ESRB | Teen | OS | Windows XP/Vista |

**Cách chiến đấu của Drakensang: The Dark Eye (DDE) hơi đặc biệt vì mang dáng dấp kiểu theo lượt nhưng lại diễn ra trong thời gian thực.**

Câu chuyện trong DDE diễn ra trên lục địa Aventuria. Nhân vật chính được người bạn thân mời đến thành phố Ferdok. Khi đến vùng phụ cận Avestrue, lối vào Ferdok hiện bị phong tỏa, vì thế nhiệm vụ quan trọng đầu tiên mà người chơi phải thực hiện là tìm được 2 người có danh vọng cao bảo lãnh cho mình được vào thành phố. Sau khi đã vào Ferdok thì người chơi mới biết chuyện không hay đã xảy ra trước đó: người bạn thân đã bị mưu sát – trong một chuỗi án mạng xảy ra liên tiếp – nguyên nhân khiến thành phố bị phong tỏa. Lúc này, người chơi sẽ lần theo các dấu vết để tìm kẻ sát nhân. Những diễn biến sau đó tiếp tục xảy đến khi bạn đi sâu vào game hơn.

Lần đầu mở bảng kỹ năng (talents), bạn sẽ cảm thấy hoa mắt vì nó chia ra rất nhiều loại: từ các thuộc tính cho đến khả năng sử dụng vũ khí, kỹ năng sống (thu nhặt từ động, thực vật), quan hệ xã hội, kỹ năng chế đồ... Theo kết cấu của DDE, điểm kinh nghiệm có thể được phân bổ vào những loại đó. Vào game, người chơi sẽ tạo một nhân vật cho mình dựa theo các nhân vật đã được tạo sẵn. Chuyên sâu hơn, bạn có thể thay đổi các chỉ số kỹ năng ban đầu của nhân vật ở mức cho phép như hạ điểm kỹ năng ở những mục không cần thiết (đều quy ra Experience Points – điểm kinh nghiệm) để dồn sang những mục cần hơn. Ví dụ, nếu chọn chức nghiệp (class) Warrior (chiến binh), trong bảng Combat Talents (kỹ năng chiến đấu), bạn có thể giảm điểm Axes and Maces (búa và chùy), Sabers (kiếm nhẹ), Daggers (đoản kiếm) để tăng vào Treat Wounds của Lore Talents nhằm gia tăng hiệu quả trị thương, hoặc tăng vào Willpower để nâng cao sức kháng thương. Dĩ nhiên, với từng chức nghiệp sẽ có cách dồn điểm theo ý mỗi người, đôi lúc bạn cần chơi thử lấy kinh nghiệm chinh chiến thực tế nhằm tạo cho mình 1 nhân vật thích hợp. Người chơi không cần phải sử dụng hết điểm kinh nghiệm đang có mà có thể dành dụm và nâng cấp bất cứ khi nào.

Mọi nhân vật có thể học đủ mọi thứ (thông qua các nhân vật NPC), nhưng câu hỏi đặt ra là nhân vật đó "prò" cỡ nào với một lượng điểm nhất định, hoặc phải trả giá như thế nào để "văn võ toàn tài" mà không ăn gian bằng cheat. Tạo nhân vật



không cẩn thận sẽ ảnh hưởng không nhỏ đến việc điều khiển nhân vật sau này.

Bạn sẽ tốn nhiều thời gian ở thành phố Ferdok, nơi có nhiều nhiệm vụ cả chính lẫn phụ cùng một đại bản doanh hoành tráng kế thừa từ người bạn, đồng thời là nơi thay đổi các nhân vật đồng hành. Hơi mệt một chút vì thành phố này rộng, chia ra nhiều khu vực riêng và phải đi bộ khá mỏi... tay (do phải điều khiển liên tục) để đến điểm đích. Theo dòng nhiệm vụ chính, bạn sẽ được đưa đến các vùng đất khác có diễn biến nội dung riêng cùng các nhiệm vụ riêng. Hãy hết sức cẩn thận vì một khi rời khỏi đó, bạn sẽ không cách nào quay lại được trừ khi... load save đi lại từ đầu (giống vùng đất đầu tiên ở đầu game). Điều này thực sự phiền toái vì trước đó bạn phải lựa chọn một nhóm đồng hành thực sự mạnh – hoặc dàn đều các kỹ năng chiến đấu, hỗ trợ, quan hệ xã hội và đôi lúc phải có tài móc túi!

Nếu như ở vùng đất đầu tiên Avestrue chỉ có 2 nhân vật đồng hành, thì sang thành phố Ferdok, sẽ lần lượt có thêm đồng hành mới gia nhập cùng người chơi, có thể xây dựng một "dream team" hoàn hảo với các chỉ số nhất định. Đáng tiếc là bạn không thể tiếp xúc nhiều với họ như trong các tựa game nhập vai tương tự của Bioware hay Obsidian nhưng có thể chọn tối đa 3 đồng hành cùng tham gia nhóm để chuẩn bị cho mỗi chuyến đi. Trong lúc di chuyển hoặc chiến đấu, bạn có thể điều khiển bất kỳ thành viên nào.

Cách chiến đấu của DDE hơi đặc biệt vì mang dáng dấp kiểu theo lượt nhưng lại diễn ra trong thời gian thực. Bạn có tùy chọn dừng game tạm thời để nhấn các skill của các nhân

vật, thay đổi mục tiêu, chiến thuật tấn công... Trong khi chiến đấu, ngoài chuyện vô cùng bình thường là rớt máu, nhân vật còn có thể bị thương (wound) nếu hứng chịu những đòn đánh chí mạng của đối thủ. Đây là trường hợp cực xấu bởi nó trừ đi các chỉ số thuộc tính của nhân vật, và khi bị đến 5 wound thì nhân vật sẽ "ngỏm" tạm thời. Bạn không thể trông chờ vào chỉ số phòng thủ của giáp trụ để tránh những đòn tấn công khủng khiếp đó mà hãy cộng điểm vào Willpower để ít dính wound hơn, đồng thời tăng điểm Treat Wounds nhằm nâng năng lực trị thương cho nhân vật sau khi kết thúc trận đánh.

Để có thể "kéo" phần chơi chiến dịch hoành tráng và dài, rõ ràng là bạn sẽ cần tiền để trang bị cho các nhân vật của mình. Lượng vật phẩm thu nhặt được trong các chuyến hành trình cơ bản sẽ đáp ứng được nhu cầu từ hệ thống nhiệm vụ cùng một vài khoản chi tiêu hợp lý. Nếu túng tiền, bạn có thể tận dụng khả năng "pick pocket" hay mở khóa (pick lock) các hòm đồ được đặt rải rác trong các khu vực để có thêm những khoản thu cần thiết. DDE cũng có mục chế đồ (3 loại: Alchemy, Blacksmith và Bowyer), nhưng đồ chế ra không thực sự xịn nên tỉ lệ thất bại hầu như chẳng có. Các vật dụng liên quan đến phép thuật (magic) khá ít nên bạn sẽ phải dày công tìm kiếm nếu xây dựng nhân vật pháp sư.

Đồ họa không quá "khủng" như các game bắn súng FPS nhưng vẫn rất đẹp. Game chạy ổn định, thời gian tải (load) cảnh nhanh. Phần âm thanh không có gì nổi bật, các đoạn thoại chủ yếu được trình bày bằng các câu chữ, phần giọng nói chưa được chú trọng.

Game mang đến một chút cảm giác lạ lẫm. Tuy không phải dạng kinh điển, không dành riêng cho dân prồ nhưng game có nhiều yếu tố đan xen khá phức tạp. Nếu có nhiều thời gian rảnh rỗi, bạn không nên bỏ qua trò chơi này.

HOÀNG KIM.

**ƯU:**
- Hệ thống xây dựng nhân vật chi tiết.

**KHUYẾT:**
- Hạn chế về âm thanh.

# PES 2009

## PRO EVOLUTION SOCCER™

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

# TÌM LẠI NGÔI VUA

| PES 2009 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Konami |
| PHÁT TRIỂN | KCET |
| THỂ LOẠI | Thể thao |
| ESRB | Everyone |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 11/11/2008 |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 1,4GHz, RAM 1GB, VGA 128MB, HDD 6GB, Windows XP/Vista 2DVD |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | Core 2 Duo 1,86GHz RAM 2GB VGA 256MB |

Kể từ lúc bắt đầu xuất hiện đến nay, dòng game Winning Eleven (phiên bản tại châu Á) và Pro Evolution Soccer (PES – phiên bản dành cho châu Mỹ) luôn nhận được sự ủng hộ và đánh giá rất cao của giới game thủ nói chung cũng như các fan hâm mộ bộ môn túc cầu giáo nói riêng. Đó là vì dòng game này luôn có những bước đột phá về hình ảnh cũng như gameplay trong từng phiên bản. Tuy nhiên, không phải phiên bản nào cũng thật sự làm người chơi thỏa mãn. Những lỗi không đáng có của A.I đã làm cho PES 2008 thật sự là một thất bại cho tham vọng biến PES thành ông hoàng dòng game bóng đá của Konami.

Để lấy lại hình ảnh cũng như vị thế của mình so với đối thủ cạnh tranh là FIFA của "ông lớn" EA, Konami đã cho phát hành phiên bản mới nhất – PES 2009. Cùng dạo quanh cầu trường đỉnh cao này bạn nhé...

## Gameplay lôi cuốn

Thất bại về gameplay trong phiên bản năm 2008 là một bài học đáng giá cho các nhà phát triển. Và ở phiên bản năm nay, gameplay của game đã có những bước tiến rõ nét.

Kể từ phiên bản năm nay, các fan hâm mộ dòng game PES sẽ được hòa mình vào không khí cuồng nhiệt của những trận cầu đỉnh cao trong giải C1 (Champions League) danh giá. Konami đã kí hợp đồng mua bản quyền với UEFA để được quyền sử dụng toàn bộ thông tin và hình ảnh của giải đấu hấp dẫn này trong 4 năm.

Bạn có thể lựa chọn 1 trong 32 đội của mùa giải năm nay hay đơn giản là đội bóng mình yêu thích và "tự tay" chinh chiến trên đấu trường C1 đầy thử thách. Bước vào trận đấu bạn sẽ được xem những đoạn "movie" mang đậm chất Champions League, do đã mua được bản quyền giải đấu nên ngay cả các bảng quảng cáo, bảng tỉ số đều được mô phỏng y như ngoài đời.

Trí tuệ nhân tạo hay các cầu thủ do máy điều khiển trong game (A.I) của máy đã "thông minh" hơn rất nhiều. Các cầu thủ máy giờ đây không còn là những cá nhân rời rạc như trong PES 2008 nữa mà trái lại là 1 tập thể gắn kết với nhau, phối hợp và hỗ trợ cho nhau rất tốt. Chẳng hạn, khi đối phương có bóng thì máy sẽ biết chia ra để kèm người, 1 cầu thủ sẽ dùng sức tỳ đè làm đối phương mất thăng bằng để đồng đội mình chạy đến lấy bóng. Đáng chú ý hơn là các hậu vệ máy đã không còn "ngu ngơ" chạy sau lưng của cầu thủ đối phương nữa mà đã biết chạy "đón đầu" để cắt bóng

Song song đó hệ thống vật lý cũng được nhà phát triển hoàn thiện hơn. Tính tương tác trong game nhờ vậy mà cũng được nâng lên một bậc. Các pha tranh chấp trở nên có lực hơn. Các cầu thủ không còn chạy xuyên qua người nhau nữa mà có thể trở thành "vật cản" cho nhau nếu "sơ ý". Quả bóng cũng tương tác theo hệ thống vật lý riêng, nên giờ đây không còn cảnh "bóng dính chân" như các phiên bản trước nữa. Chúng trông "nặng và thực" hơn, tùy

vào lực và điều kiện tương tác của bạn mà trái bóng sẽ có những hướng đi khác nhau.

Các "vị vua áo đen" ở phiên bản này có phần nghiêm khắc hơn, chỉ cần 1 pha va chạm cũng có thể "dính" thẻ. Các pha ngã ăn vạ vì thế cũng khó qua mắt các trọng tài hơn. Điểm đáng chú ý khác ở phiên bản lần này là các khán giả giờ đây đã có những phản ứng tùy theo tình huống trận đấu. Khi cầu thủ đội nhà ghi bàn thì họ vui sướng reo hò, trong khi nếu một pha bóng bị bỏ lỡ đáng tiếc thì họ sẽ đứng dậy "ồ" lên tiếc nuối, nhờ vậy mà trận đấu thêm phần sôi động.

## Chính bạn là ngôi sao bóng đá!

Luôn mơ một ngày mình sẽ được nổi tiếng như Ronaldo, Messi nhưng khả năng chơi bóng có hạn, với mục chơi Become a Legend, bạn sẽ có cơ hội hiện thực hóa giấc mơ của mình trong "thế giới ảo". Trò chơi sẽ cho phép bạn tạo một cầu thủ để bắt đầu sự nghiệp "quần đùi áo số". Với các tùy chọn phong phú như vị trí sở trường, chân thuận, kỹ năng chơi bóng, các phụ kiện như giày, vòng tay ... bạn có thể thỏa thích tinh chỉnh cho cầu thủ của mình "không đụng hàng". Bạn đã chán với việc ngồi chỉnh khuôn mặt cho cầu thủ của mình với những "style" có sẵn của game? Đừng lo, vì giờ đây game đã hỗ trợ việc đưa ảnh của chính bạn vào cầu thủ. Còn gì bằng khi thấy cầu thủ mang hình ảnh của mình tung hoành trên sân! Thật tuyệt, đúng không bạn?

Các nhà phát triển đã cố gắng tạo nên nét độc đáo cho mục chơi này bằng nhiều tính năng hấp dẫn. Tuy nhiên có vẻ như họ vẫn chưa đáp ứng được đòi hỏi của các game thủ. Ví dụ khi chọn vị trí sở trường, game chỉ cho phép bạn lựa chọn vị trí từ khu vực tiền vệ lên hàng tiền đạo. Còn nếu bạn muốn trở thành 1 trung vệ thép thì thật tiếc là game không hỗ trợ vị trí đó. Bù lại cách tính điểm kinh nghiệm khá hay, dựa vào số lần chuyền thành công hay dứt điểm... của bạn mà điểm kinh nghiệm sẽ được tăng hợp lý. Bạn chuyền càng nhiều với độ chính xác cao, hay đều đặn ghi bàn trong mỗi trận đấu thì chẳng mấy chốc bạn sẽ nổi tiếng. Khi đó sẽ có những hợp đồng "béo bở" từ các đội bóng khác chào đón bạn. Có lúc nào bạn nghĩ, sẽ có một ngày mình được đứng giữa "thánh địa" San Siro của Milan, hay "nhà hát của những giấc mơ" Old Trafford, được thi đấu cạnh những ngôi sao mà mình ngưỡng mộ bấy lâu không? Giờ đây tất cả phụ thuộc vào tài điều khiển và xử lí bóng của bạn đấy.

## Hình ảnh trau chuốt hơn, âm thanh ít nét mới

Hình ảnh luôn là một thứ "đặc sản" của dòng game PES. Và ở lần xuất

hiện này, có thể nói PES 2009 đã đạt đến "ngưỡng" phá bỏ ranh giới giữa game và đời thực. Khuôn mặt các cầu thủ giờ đây "không khác là bao" so với ngoài đời. Chúng ta có thể dễ dàng nhận ra C. Ronaldo với mái tóc luôn chải chuốt và khuôn mặt "láu cá" của mình. Hay Ronaldinho với "hàm răng vẩu" không lẫn vào đâu được. Bên cạnh đó, từng chi tiết nhỏ cũng được các nhà làm game chăm chút kỹ lưỡng. Như lúc chuẩn bị giao bóng bắt đầu trận đấu, nếu để ý kỹ bạn sẽ dễ dàng nhận ra ánh mắt đầy quyết tâm của "chú vịt" Pato, hay nụ cười đầy tự tin của Ibrahimovich. Các pha ăn mừng của cầu thủ cũng đã được cập nhật thêm ở phiên bản này. Hình ảnh Kaka giơ hai tay lên trời sau khi ghi bàn đã được tái hiện hết sức chân thật.

Với phần bình luận của Mark Lawrenson và Jon Champion, các trận đấu trở nên sôi động hơn, tuy đôi lúc còn nhàm chán vì một số lời bình cứ lặp đi lặp lại. Các khán đài luôn hào hứng với tiếng reo hò cổ động của các cổ động viên, bên cạnh đó nếu để ý kỹ bạn dễ dàng nghe thấy những tiếng huýt sáo khi đội nhà đá "dở".

## Cầu trường sôi động

Phần chơi online của game cũng đã được các nhà phát triển chăm chút lại. Tuy nhiên tình trạng "lag" hoặc khó kết nối với server vẫn còn xảy ra khá nhiều. Hy vọng ở những phiên bản sau tình trạng này sẽ được khắc phục để game hoàn thiện hơn.

Tuy còn hạn chế một số mặt như bản quyền các đội bóng còn hạn chế, nhưng với gameplay lôi cuốn cùng đồ họa "đẹp như mơ", PES 2009 xứng đáng là đối thủ cạnh tranh đáng gờm của FIFA Soccer 2009. Mùa giải đang đi vào giai đoạn đua tranh quyết liệt nhất. Nếu bạn hồi hộp không biết đội bóng nào sẽ giành cúp C1 năm nay, hay đoạt Scudetto của Series A, sao bạn không thử bước vào thế giới của PES 2009 để trở thành nhà vô địch trong mơ của mình. Còn chờ gì nữa!

**Thành Trung**

**Ưu:**
- Đồ họa "cực đỉnh"
- Gameplay có nhiều cải tiến đáng giá
- Thêm vào giải Champions League hấp dẫn

**Khuyết:**
- Âm thanh chưa thật sự đổi mới
- Chưa có bản quyền một số giải đấu như Bundesliga
- Menu dạng pop art "lỗi thời"
- Mục chơi mạng vẫn còn "trục trặc"

| MEN OF WAR | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Aspyr, 1C Company |
| PHÁT TRIỂN | Best Way |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| HỆ MÁY | PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 16/03/2009 |
| ESRB | Teen |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 2.6Ghz / Athlon 3000+, RAM 1GB, VGA Geforce 6200 / Radeon 9600 128MB+, HDD 5GB, OS XP / Vista, 2 DVD |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | Core 2 Dou 2.33 Ghz / Athlon X2 5000+, RAM 2GB, VGA GeForce 8600 / Radeon HD2600 256Mb, HDD 5GB, OS XP / Vista (SP1), 2 DVD |

# CHIẾN TRƯỜNG KHỐC LIỆT

**"Nếu chỉ dựa vào những đoạn phim cắt cảnh chất lượng thấp hay vài khuyết điểm nhỏ ở đầu game mà vội chê bai Men Of War (MoW) thì có lẽ bạn sẽ bỏ qua một trong những game chiến thuật hay nhất tính đến thời điểm này"**

Năm 2004, studio phát triển game Best Way của Nga đã cho ra đời sản phẩm Soldiers: Heroes of World (HoW) và nó trở thành một trong những tựa game khai thác tốt nhất đề tài chiến tranh thế giới II lúc bấy giờ. Năm 2006, sau thành công nhất định của HoW, Best Way nhượng quyền cho studio Dark Fox phát triển phiên bản kế tiếp của HoW với tên gọi Silent Heroes (SH). Dù lối chơi vẫn được đánh giá tốt nhưng SH lại không được giới game thủ đón nhận nồng nhiệt do Dark Fox đã nâng độ khó của phần chiến dịch lên quá cao, nhiệm vụ phải thực hiện qua nhiều bước rườm rà, không hỗ trợ chơi mạng và lỗi crash game xảy ra thường xuyên. Bằng đi một thời gian, Best Way đột ngột trở lại với một hậu bối khác của HoW là Men of War (MoW) và với lối chơi có sức hút mạnh mẽ, MoW đã xóa nhòa những khuyết điểm của người tiền nhiệm SH đồng thời xứng đáng là một game-phải-có trong bộ sưu tập của các fan đam mê thể loại chiến thuật hạng nặng (hardcore).

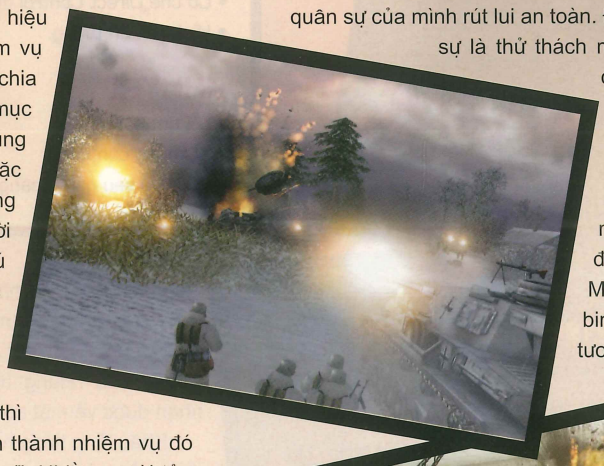
## LỐI CHƠI ĐA DẠNG VÀ HẤP DẪN

MoW lấy bối cảnh ở chiến trường châu Âu (Europe) khi Đại Chiến Thế Giới II đang bước vào giai đoạn cao trào. Diễn biến sẽ được kể lại chi tiết qua phần chơi đơn của từng phe tham chiến. Game có tất cả 26 màn chơi chính lẫn phụ, mỗi chiến dịch là cột mốc quan trọng trong quá trình đấu tranh chống đối thủ của phe mình trải dài từ chiến trường Bắc Mỹ cho đến khu vực Thái Bình Dương. Đồng thời với hơn 50 chủng loại quân trong đó chứa hàng chục loại xe tăng thiết giáp, súng phòng không, đại bác... với thiết kế hoàn toàn mới, MoW đã phác họa gần như hoàn hảo cuộc chiến khốc liệt nhất mọi thời đại này.

Là một game chiến thuật nhưng MoW không đi theo chiều hướng thu nhặt tài nguyên hay xây dựng căn cứ thường thấy ở các game cùng thể loại như sê-ri C&C... Có thể nói lối chơi của MoW mang yếu tố mô phỏng và là sự kết hợp của nhiều tựa game nổi tiếng khác. Nếu đã từng trải nghiệm qua World in Conflict (WiC), bạn sẽ gặp lại cơ chế phân phối quân quen thuộc cho phép chuyển nhanh những tiểu đoàn của mình tới các vị trí trọng yếu trên chiến trường. Khác biệt ở chỗ WiC thực hiện việc chuyển quân bằng không vận và điểm số mua quân sẽ được phục hồi dần lúc bạn tham chiến, trong khi số lượng quân MoW cho phép bạn triệu gọi có giới hạn. Nếu "tiêu xài" phung phí bạn dễ lâm vào cảnh "vườn không nhà trống" và chỉ còn cách giơ tay xin hàng. Đặc biệt MoW có độ chi tiết rất cao. Bạn có thể điều khiển hầu hết các đơn vị binh lính trong game và mỗi đơn vị đều có một "kho" chứa quân dụng của riêng mình - đặc điểm thường thấy trong loạt game Commandos. Không chỉ riêng số lượng quân lính bị giới hạn, đạn dược trong MoW cũng không phải là vô tận nên nếu hết đạn, các anh lính sẽ đứng trơ ra chịu trận hoặc chạy tìm nơi ẩn nấp. Khi đó bạn có thể tự do trao đổi "bất cứ" loại vũ khí nào giữa quân lính của mình với nhau thông qua inventory nhằm giúp chúng tiếp tục chiến đấu. Nguyên nhân là do lính của bạn rất đa năng, biết sử dụng mọi loại quân dụng, kể cả vũ khí của đối phương hay những loại hạng nặng lấy từ xe tăng, máy bay... Mỗi loại quân dụng đều có trọng lượng riêng nên tùy thể trạng mà các nhân vật có thể mang theo số lượng tương ứng. Chẳng hạn, một người lính chỉ có thể mang vài quả đạn cối, nhưng xe tăng thì dư sức thồ một lúc cả trăm quả. Kho (inventory) khi gần đây sẽ tự động sắp xếp các vật dụng lại rất thuận tiện cho bạn nhét thêm những món đồ khác. Chỉ tiếc rằng MoW thiếu những món đồ dùng để đánh lạc hướng đối phương nên bạn sẽ khó khăn hơn trong các màn chơi đòi hỏi hoạt động bí mật.

Do không hỗ trợ chế độ hướng dẫn (tutorial) nên khi mở màn bạn bị cuốn ngay vào các nhiệm vụ nguy hiểm. Giao diện của game khá

thân thiện nhưng bạn sẽ tốn kha khá thời gian để làm quen với các chức năng và phím tắt. Bù lại bạn có thể tùy biến nó dễ dàng nhằm quan sát và điều khiển đội quân của mình hiệu quả hơn. Nhiệm vụ trong game chia thành nhiều mục nhỏ nhưng chúng thường được đặc tả rất chung chung, người chơi sẽ phải chú tâm vào các đoạn hội thoại của nhân vật hoặc mò mẫm một lúc lâu thì cách thức hoàn thành nhiệm vụ đó mới được "bật mí". Nhiều người tỏ ra khó chịu nhưng có thể đây là cách nhà phát triển gia tăng độ thách thức của MoW và kích thích game thủ chịu khó tìm tòi để tìm ra hướng giải quyết do mấu chốt của vấn đề thường nằm không xa vị trí bạn đang đứng.



## THAM CHIẾN...

Nội dung nhiệm vụ của MoW rất phong phú về chất lẫn lượng. Giải cứu đồng đội bị mai phục, đột nhập vào căn cứ đối phương để lấy bản danh sách những điệp viên hai mang mà không bị phát hiện bởi lực lượng lính cảnh vệ dày đặc hay phá sập tháp thông tin. Nhưng kịch tính nhất vẫn là những màn có tính chất phòng thủ. Bạn sẽ dàn quân ra khắp bản đồ rộng lớn, giữ vững chiến tuyến nhằm chờ quân cứu viện tới hoặc bảo đảm cho đoàn tàu quân sự của mình rút lui an toàn. Đây thực sự là thử thách mà người chơi phải sử dụng từng tế bào thần kinh của mình để đón nhận. Mỗi đơn vị binh chủng tương ứng với một mắt xích tạo nên thế trận toàn cục cực kì vững chắc; nếu biết bố trí chúng hợp lý và kết hợp hiệu quả yếu tố địa hình cùng chướng ngại vật, chỉ với vài trăm lính bạn có thể chống chọi với đối phương có quân số lớn hơn gấp 10 lần. Khó khăn hơn nữa, khi lực lượng tổn thất đáng kể, game lại bắt bạn phản công hoặc phá hủy hệ thống tấn công tầm xa của đối phương tít bên kia chiến tuyến chỉ với một nhóm lính nhỏ. Ở vài màn bạn sẽ nhận được sự hỗ trợ từ AI, bạn chỉ phải lo một phần chiến sự, nhưng đừng trông mong nhiều vì nếu bạn thất thủ, việc AI thua trận cũng chỉ là vấn đề thời gian. Do đó, thắng bại tùy thuộc rất nhiều vào khả năng điều khiển micro của bạn thông qua hệ thống Direct Control.

Có lẽ phần thú vị nhất chính là lái xe tăng. Bạn có thể tùy ý di chuyển chúng, chọn loại vũ khí cũng như đạn dược; thậm chí nếu thấy chúng tấn công không hiệu quả, bạn có thể tự ngắm tiêu cự, hồng tâm sẽ chuyển màu xanh hoặc đỏ tương ứng với các vị trí trọng yếu trên xe tăng đối phương và nếu may mắn bạn có thể hạ gục chúng chỉ với một phát bắn. Xe tăng còn đóng vai trò lá chắn lý tưởng cho bộ binh tiến lên, nhưng chúng sẽ bị hỏng nếu trúng đạn quá nhiều. Chúng có trang bị hộp công cụ để sửa chữa, nhưng nếu hỏng giữa chiến sự thì thật nan giải. Nếu thích bạn hãy vào vai những tay bắn tỉa, khi đó MoW giống một game bắn súng từ góc nhìn thứ 3 cho đến cách thức di chuyển bằng các phím mũi tên. Ẩn mình trong các bụi cây và hạ gục mục tiêu từ khoảng cách xa luôn mang đến một cảm giác rất phấn khích. Ngoài những vũ khí cơ bản, các loại hạng nặng khác như đại bác chống tăng, thần công 3 nòng khổng lồ, súng phòng không, bazoka... đều có thể được sử dụng dễ dàng. Hệ thống Direct Control vốn đã có trong SH và HoW nhưng nhịp game quá nhanh nên bạn ít có cơ hội sử dụng. Do đó đừng nên bỏ qua đặc tính này vì nó là yếu tố then chốt làm nên thành công của MoW.

Nếu cảm thấy chán chơi một mình, bạn có thể mời bạn bè cùng tham gia qua chế độ chơi hợp tác (co-op) trong phần chơi mạng (multiplayer). MoW hỗ trợ lên đến 16 người chơi tùy kích thước của bản đồ với nhiều chế độ hấp dẫn như cướp cờ, tấn công/phòng thủ, phục kích đoàn xe quân sự... Phần multiplayer này bao gồm một nước mới nữa là Nhật Bản và MoW cung cấp một hệ thống xếp hạng khá chi tiết nhằm đánh giá trình độ dàn quân của các game thủ trên đấu trường trực tuyến. Ngay khi bạn đăng nhập vào tài khoản Gamespy của mình, MoW sẽ tự động cập

## ƯU

- Lối chơi đa dạng, nhiệm vụ thách thức
- Độ chi tiết cao
- Cơ chế Direct Control độc đáo
- Hình âm ấn tượng.

## KHUYẾT

- Lỗi tìm đường
- AI không cân bằng
- Càng về sau game càng nặng.

nhật trạng thái của bạn lên máy chủ đồng thời tải về các bản đồ cùng chế độ chơi mới. Thử nghiệm một trận đấu 12 người qua Internet cho kết quả khá mượt nên bạn hoàn toàn có thể an tâm mà khám phá những tính năng tiềm ẩn của MoW.

## NHỮNG KHIẾM KHUYẾT ĐÁNG TIẾC

Đầu tiên là cơ chế tìm đường của các đơn vị trong game. Nếu bạn chỉ triệu gọi chúng ra chiến trường mà không chỉ rõ đường đi nước bước, bạn sẽ nhiều lần bắt gặp chúng mắc kẹt trong một vũng nước, đầm lầy hay đâm sầm vào một góc nào đó và bất động. "Trí khôn" (A.I) của đối thủ máy là một thách thức rất khó chịu nhưng khi về phe bạn thì nó lại đánh đấm không mấy hiệu quả. Thật tức tối khi cả đoàn xe tăng hạng nặng do máy điều khiển lần lượt làm mồi cho vài chiếc thiết giáp loại nhỏ của đối phương. Tuy nhiên, đối thủ máy đôi lúc cũng hành động rất khó hiểu. Nếu nghe tiếng súng, còi báo động sẽ reo vang nhưng chúng chỉ chạy loanh quanh trong căn cứ mà ít chịu lùng sục khu vực tình nghi. Khi bạn ném lựu đạn về phía chúng, không ít lần chúng chả thèm né tránh mà còn bu lại ngày một đông cho bạn hạ thủ. Dù cống hiến cho người chơi những trận đấu nghẹt thở nhưng sẽ trọn vẹn hơn nếu MoW không có những lỗi tối kị trong thể loại chiến thuật này!

## HÌNH, ÂM PHỐI HỢP

Nếu bạn đã từng hài lòng với đồ họa của HoW và SH thì những gì MoW mang lại sẽ không làm bạn thất vọng. Chiến trường châu Âu được Best Way hiện thực khá sống động từ mô hình nhà cửa, đồi núi, sông suối, rừng cây cho đến những chi tiết nhỏ nhặt như ăng-ten hoặc hộp công cụ sửa chữa của xe tăng. Vân phủ bề mặt khá mịn, hiệu ứng cháy nổ không chê vào đâu được. Những tòa nhà sụp đổ thành nhiều mảnh khi trúng vài quả đạn pháo hoặc bị xe tăng càn phá, những cột khói cao vút toát ra từ xác máy bay, chi chít những hố bom sâu hoắm trên nền đất lột tả thành công sự khốc liệt của Thế Chiến. Hỏa lực dữ dội và đẹp mắt của binh đoàn tăng thiết giáp là nguyên nhân gia tăng giá trị chơi lại của MoW. Game chạy khá mượt nhưng khi phạm vi bản đồ được mở rộng và quân số trên chiến trường lên đến hàng ngàn thì lượng khung hình bắt đầu sụt giảm. Để có thể cảm nhận được mượt mà và đầy đủ vẻ đẹp của MoW, bạn sẽ phải trang bị cho mình một card màn hình cao cấp và cấu hình máy đủ mạnh để giải quyết vấn đề quân số ngày một tăng. Chất lượng phim cắt cảnh của game không cao nhưng hoàn toàn chấp nhận được về mặt nội dung.

Khâu lồng tiếng hơi "buồn" nhưng nhạc nền và hiệu ứng âm thanh thì miễn chê. Chỉ cần tiếng loạt đạn khai hỏa từ họng súng của khẩu 20mm Flak 38 thuộc chiếc xe tăng tầm trung Flakpanzer cũng đủ để làm rung chuyển không gian chơi game của bạn. Mặt khác, khúc nhạc nền hùng tráng trong màn chơi Borg's Last Fight của quân Đức quá tuyệt, lập tức sẽ vực dậy khí thế hành quân của người chơi. Ngoài ra vẫn còn nhiều đoạn nhạc nền lôi cuốn khác đủ sức kéo bạn tham gia xông trận ngay.

## RẤT ĐÁNG CHƠI...

Có thể quả quyết với bạn rằng MoW là một game rất đáng tiền. Nếu chỉ dựa vào những đoạn phim cắt cảnh chất lượng thấp hay vài khuyết điểm nhỏ ở đầu game mà vội chê bai MoW thì có lẽ bạn sẽ bỏ qua một trong những game chiến thuật hay nhất tính đến thời điểm này và cũng là một trong số ít ỏi những tựa game thoát khỏi cái bóng quá lớn của Company of Heroes.

**HOÀNG KHÁNH**

| NECROVISION | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | CẤU HÌNH | | |
| 1C | | TỐI THIỂU | ĐỀ NGHỊ |
| PHÁT TRIỂN | CPU | P4 2,4GHz / AMD 64 +2800 | Core 2 Duo 1,8GHz / AMD X2 5000+ |
| Farm 51 | RAM | 1 GB | 2 GB |
| THỂ LOẠI | VGA | GeForce 6600+ / ATI X1600 256MB+ | Geforce 8800+ / ATI 38xx 512MB+ |
| Hành động | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH 17/03/2009 | | | |
| DUNG LƯỢNG 2 DVD | HDD | 8 GB | |
| ESRB Mature | OS | XP / Vista | |

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

# CHIẾN BINH DIỆT QUỶ

# NECROVISION

**"Chiến tranh là địa ngục". Nghĩa bóng của câu nói này nhắc đến những hậu quả tàn khốc mà con người phải gánh chịu khi mỗi cuộc chiến đi qua. Nhưng bạn nghĩ sao nếu chiến trường là một địa ngục thật sự, theo đúng nghĩa đen, với những hồn ma, xác sống bay lượn vật vờ ngoài mưa đạn bom rơi? Hãy cùng nhập cuộc và cảm nhận với Necrovision.**

Necrovision (NV) thuộc thể loại hành động bắn súng góc nhìn thứ nhất pha lẫn yếu tố kinh dị do studio The Farm 51 đảm nhận phát triển. Game có bối cảnh hư cấu diễn ra trong Chiến Tranh Thế Giới lần I, vào khoảng năm 1916. Bạn sẽ hóa thân thành một người lính Mỹ tên Simon Bukner vừa được tuyển chọn vào phục vụ trong hàng ngũ quân Đồng Minh. Bất tỉnh sau một cuộc càn quét của đối phương, thức dậy anh thấy mình bị lạc sau chiến tuyến cùng vài người trong tiểu đoàn. Cùng lúc ấy Simon nhận ra có quá nhiều điều quái dị trên chiến trường đầy khói lửa này. Ngoài đối thủ bỗng xuất hiện hàng tá ma cà rồng, xác sống, chiến binh bạch cốt... lùng sục khắp nơi. Nguyên nhân là do những thiệt hại mà Thế Chiến gây ra đã vô tình tạo điều kiện cho quỷ vương Mephisto từ chốn âm ti thoát lên mặt đất, tiến hành tàn sát sinh linh. Không còn cách nào khác, Simon vừa phải tiếp tục nhiệm vụ của mình vừa vào vai chiến binh diệt quỷ bất đắc dĩ hòng tống chúng trở về địa ngục.

## Phong cách "Chạy & Bắn"

Nhiệm vụ NV giao cho bạn rất đơn giản: chạy và bắn (run & gun). Đó là 2 công đoạn chiếm khoảng 90% khối lượng công việc bạn phải làm. Mỗi nhiệm vụ đi kèm với một số mục tiêu nhỏ, hoàn thành chúng bạn có thể kiếm thêm được vài món đồ hỗ trợ. Việc bạn cần quan tâm nhất chính là kiếm cho mình các loại vũ khí ưng ý để thỏa sức tung hoành. Mở đầu game bạn chỉ được trang bị một hai món thuộc cấp độ "bèo", nhưng chỉ 20 phút sau bạn sẽ có trong tay từ súng trường SMLE, shotgun, súng phun lửa... cho đến hàng "khủng" như súng phóng lựu Vampiric Grenade Launcher hay tiểu liên Vampiric SMG với tốc độ bắn cực nhanh. Hơn thế nữa, khi lượng vũ khí tìm được ở mức khá khá, bạn có thể trang bị chúng lên cả 2 tay nhằm tăng hỏa lực hoặc kết hợp tấn công và phòng thủ. Hãy thử cầm cặp súng máy MG0815 xông vào chiến sự, đi đến đâu đối thủ ngã rạp đến đó, khi ấy trông bạn sẽ chẳng khác gì... Rambo. Ngoài ra, còn có các chiêu cận chiến (melee) như ra đòn bằng báng súng hoặc các vật dụng thô sơ khác, tay đấm chân đá chủ yếu để đẩy đối thủ ra xa tạo cơ hội cho bạn kết liễu chúng dễ dàng hơn.

Độ khó của game cũng như số lượng quái vật về sau tăng rất nhanh nên chỉ với vũ khí và các đòn melee đường như không đủ cho bạn đối phó. Do đó NV hỗ trợ thêm cơ chế tấn công liên hoàn (combo) giúp người chơi "dễ thở" hơn trước làn sóng đối phương cứ liên tục tràn tới. Tuy nhiên, cơ chế này không ấn tượng lắm vì nó chẳng tuân theo quy luật hay dãy phím bắt buộc nào cả. Lắm lúc bạn chỉ cần nhanh tay "múa" phím cũng tạo được các đòn combo hiệu quả, bù lại bạn sẽ thấy rất vui nhộn khi thi triển chúng. Sức khỏe của Simon được hiển thị thông qua một thanh máu ở góc dưới bên trái màn hình và nó hoạt động theo cơ chế hồi phục có giới hạn (limited regeneration). Dù rải rác trong game vẫn tồn tại các túi cứu thương nhằm giúp bạn hồi phục sức khỏe nhưng khá ít. Nếu bị tổn thương nhiều và tìm được chỗ trú an toàn, sau khoảng 5 đến 10 giây thanh máu sẽ tự động tăng lên một mức nhất định và bạn có thể tiếp tục chiến đấu. Độ khó mặc định của game khá cao nhưng hãy yên tâm, Simon rất khó chết vì trong người anh ẩn chứa một vài năng lực siêu nhiên. Khi thanh máu gần cạn, Simon có khả năng di chuyển nhanh trong khi bọn quái vật bị ảnh hưởng bởi hiệu ứng "làm chậm hành động trong thời gian ngắn" (short-time slow motion) - cho phép bạn chạy ra xa để dưỡng thương. Đối với một số loại quỷ bạn không thể tiêu diệt chúng bằng súng ống thông thường, đó

# KOOL HƠN MỌI LÚC MỌI NƠI SÀNH ĐIỆU HƠN VỚI GEL TEEN X GÓI NHỎ

Gel Teen-X gói 5g

Bạn là một teen boy sành điệu? năng động? cực hot? Nhưng thật là mất tự tin trước người đẹp với một cái đầu bẹp dúm vì đội nón bảo hiểm..! Yên tâm đi, nay đã có gel Teen X gói nhỏ 5g, thật tiện lợi khi có thể luôn mang theo bên người để sành điệu mọi lúc mọi nơi, các teen boy sẽ luôn kool trong bất kỳ hoàn cảnh nào, chỉ cần trong nháy mắt, bạn có thể sáng tạo được một kiểu tóc thật ấn tượng, thật sành điệu.

Để tạo được kiểu tóc đẹp, bạn tuyệt đối không sử dụng lược khi vuốt gel vì nếp lược sẽ làm cho tóc bạn bị cứng nhắc, nếp tóc quá cầu kỳ làm cho người đối diện có cảm giác là bạn quá điệu và khi dùng lược gel sẽ bám sâu vào chân tóc khi bạn chải, làm da đầu bị ngứa, gàu và dễ bị rụng tóc.

Nếu bạn có kiểu tóc phù hợp với gương mặt và vuốt gel đúng kỹ thuật sẽ làm cho bạn tăng thêm sức hấp dẫn và hiện đại. Bạn nên sử dụng gel có chất lượng tốt để nuôi dưỡng tóc và có mái tóc bóng mượt vì sử dụng gel có chất lượng không tốt trong thời gian dài dễ làm tổn thương cho da đầu, tóc rụng và xơ xác. Với thành phần công thức chuyên biệt dành cho teen bổ sung **hạt vitamin D, vitamin A** và **D-Panthenol** giúp nuôi dưỡng tóc và bảo vệ tóc khỏi tác hại của tia cực tím, **gel Teen X** giúp giữ lâu nếp tóc, không để lại vết nhờn sau khi sử dụng, hương thơm trẻ trung, hiện đại, đầy cá tính.

## BÍ QUYẾT VUỐT GEL

Sau khi gội đầu,lau khô tóc bằng một chiếc khăn mềm cho đến khi tóc còn ẩm,bạn cho một lượng nhỏ gel vào lòng bàn tay và xoa đều, xoa thật kỹ để gel được phân bổ đều trên 10 đầu ngón tay, bắt đầu bôi ở phần đỉnh đầu một cách nhanh chóng và thật đều.

Gel Teen-X (150g & 60g)

Lưu ý là phải sử dụng các ngón tay chứ không nên sử dụng cả lòng bàn tay để bôi gel lên tóc vì như vậy sẽ làm cho gel tập trung ở một chỗ mà không đều trên tóc.

Phải đảm bảo là gel không chỉ được bôi đều theo chiều rộng của mái tóc mà còn được bôi đều từ chân tóc tới tận ngọn tóc bằng cách luồn các ngón tay vào sâu bên trong mái tóc của mình (tránh không để gel tiếp xúc với phần da đầu). Cuối cùng, hãy dùng hai bàn tay khéo léo của mình để tạo kiểu cho tóc.

Teen X giới thiệu cùng bạn một số kiểu tóc đơn giản, dễ thực hiện.

# ĐỂ LÀN DA SÁNG MỊN, KHÔNG CÒN MỤN ...

Sữa rửa mặt Teen-X 50g

Vấn đề mụn trứng cá luôn là nỗi ám ảnh của các bạn trẻ đặc biệt là các Teen nam, mụn sinh ra khi da bạn tiết ra quá nhiều bã nhờn. Tuyến bã này bị kích thích khi hóc-môn tuổi dậy thì hoạt động. Một số người có hóc-môn hoạt động tích cực hơn những người khác, do đó mụn tung hoành ở mỗi người với mức độ khác nhau. Khói bụi và ô nhiễm môi trường cộng thêm tuyến bả nhờn tiết ra, cũng là một trong những nhân tố làm bít lổ chân lông gây mụn trứng cá.

Bên cạnh đó stress, lo lắng, thức khuya chơi game, học bài cũng là kẻ thù của làn da, nó không những làm cho da của bạn xỉn màu, mất vẻ linh hoạt mà còn là một trong những nguyên nhân gây ra mụn trứng cá.

Nhìn chung có rất nhiều yếu tố gây ra mụn trứng cá, như di truyền, tuổi dậy thì, stress,..., thế thì để giải quyết vấn đề này các bạn Teen nam mình sẽ làm sao? Dùng thuốc bôi trị mụn? hay uống thuốc theo toa của bác sĩ da liễu? chắc hẳn các bạn sẽ rất là lo lắng vì các anh chàng mụn kì quái này cứ ỷ lỳ trên mặt mình hoài mà chẳng chịu biến mất đi, để ngăn chặn sự phiền toái này sao bạn không tự cứu mình trước bằng cách dùng **Sữa rửa mặt trị mụn Teen-X** với thành phần **Isopropylmethylphenol** giúp kháng khuẩn gây mụn tận gốc chân lông, rửa sạch hiệu quả chất nhờn bụi bẩn là nguyên nhân gây mụn. Và **vitamin E** giúp làm mờ các vết thâm do mụn gây ra mang lại cho bạn một làn da sạch sẽ, khỏe mạnh.

## CÁCH SỬ DỤNG:

Làm ướt tay và mặt, cho một ít sửa rửa mặt Teen X vào lòng bàn tay, đánh tan để tạo bọt, massage nhẹ nhàng lên mặt. Rửa sạch lại với nhiều nước.

Tóm lại, việc ngăn ngừa và hạn chế mụn phát sinh có thể thông qua yếu tố tẩy sạch chất nhờn và kháng khuẩn gây mụn sẽ giúp mang lại làn da sáng mịn. Sửa rửa mặt Teen X là sản phẩm giúp rửa sạch mọi bụi bẩn, diệt khuẩn gây mụn tận gốc ngăn ngừa mụn hiệu quả, kết hợp chất làm trắng da **Lauric acid**, và chất **Dipotassium glycyrrhizinate** chống kích ứng da, tuyệt đối an toàn với làn da của teen, mang lại cảm giác sảng khoái, sự tự tin, một phong cách thế hệ mới.

là lúc dùng đến Âm Trảo Thủ (shadow hand). Đây là một loại vũ khí đặc biệt có hình dạng giống móng vuốt của chàng Wolverine, được tạo ra bởi chủng tộc ma cà rồng và sở hữu 4 kĩ năng diệt quỷ. Fireball cho phép bạn khai hỏa những quả cầu lửa, Stakes/Projectile phóng ra các móng vuốt sắc nhọn, Freeze giúp bạn chủ động làm chậm bước tiến của đối thủ và Barbed Wire để kéo, trói hoặc sử dụng đối thủ làm lá chắn. Shadow Hand hoạt động bằng cách hấp thụ linh hồn cuồng nộ (Fury) hoặc viên đá (Artifact) rơi ra từ những con quỷ mà bạn tiêu diệt. Lượng fury có thể gia tăng nhanh chóng nếu bạn liên tiếp hạ gục đối thủ chỉ bằng một phát súng (head-shot) và bạn sẽ thi triển được tuyệt chiêu (Limit Break) nhằm nhân hóa lực lên nhiều lần giúp dẹp sạch chiến trường chỉ trong chớp mắt.

NV có nhiều điểm tương đồng với Painkiller hoặc loạt game Serious Sam. Chiến trường tăm tối và lũ quái vật luôn nhảy xổ ra từ bất cứ nơi đâu. Lắm lúc chúng kéo đến đông nghẹt màn hình, bắn cạn cả đạn mà vẫn không hạ được hết. Thậm chí có màn toàn bộ quái vật đều là những con trùm hung hãn và bạn phải vận dụng headshot, combo lẫn Shadow Hand một cách nhanh nhạy mới có cơ may sống sót. Sau mỗi màn chơi dựa vào các tiêu chí như lượng fury thu được, số căn hầm bí mật được tìm thấy... game sẽ chấm điểm kĩ năng của bạn và tưởng thưởng một số vật dụng tương ứng. Nếu chưa "đã" tay, NV còn cung cấp thêm các màn phụ (bonus) với mục tiêu hạ gục càng nhiều đối phương càng tốt cho bạn thử sức. Và lối chơi của NV chỉ có thế: tuyến tính, thiếu chiều sâu cùng một cốt truyện mờ nhạt. Hơn nữa game có quá nhiều lỗi vớ vẩn như một số sợi dây bạn có thể trèo lên được, một số khác lại không. Là một chiến binh dũng mãnh nhưng Simon không thể nhảy qua được các chướng ngại thấp lè tè, không sử dụng được hầu hết các loại vũ khí của đối phương để lại. Đối thủ nhắm bắn ở hướng khác nhưng vẫn trúng bạn, bạn tấn công vào chỗ hiểm nhưng đối thủ vẫn cứ trơ trơ. Tệ nhất là NV quá nặng, thời gian tải màn chơi có khi lên đến gần 10 phút dù cấu hình đòi hỏi của NV vẫn chưa là gì so với các game sát phần cứng khác. Điều này ảnh hưởng rất lớn đến mục chơi mạng với nhiều chế độ hấp dẫn như Cướp cờ, Sống còn, Đấu đội... Game thủ có thể vào vai người hoặc ma nhưng hẳn họ sẽ rất bực bội khi cứ phải chờ đợi lẫn nhau. May thay khi tất cả đều đã kết nối thì game chạy khá ổn.

## Âm sắc địa ngục

Với những đoạn phim cắt cảnh ấn tượng về nội dung lẫn chất lượng, đồ họa của NV rất tốt và đáng khích lệ. Môi trường trong game khá hỗn độn nhưng toát lên được vẻ khốc liệt và ma quái. Thiết kế nhân vật người quá thô trong khi quái thú lại được trau chuốt rất tỉ mỉ, đặc biệt là những con trùm. Đẹp nhất chính là các loại vũ khí, độ chân thực và chi tiết đều tốt. Bạn có thể nhìn thấy rõ từng vết xước trên bề mặt súng. Hiệu ứng ánh sáng rất phù hợp với chất kinh dị của game. Màn hình tải game vẽ theo phong cách work-art diễm xuyết thêm các vòng dây kẽm gai trông rất nghệ thuật. Tiếc rằng các vòng dây này "mọc" rất chậm, có thể "chọc giận" người chơi vì giờ đây họ phải cân nhắc trước khi thoát hoặc tải lại lần lưu game gần nhất. Nếu kích hoạt chế độ khử răng cưa, phần nhìn sẽ được cải thiện nhiều.

Trái ngược với hình ảnh tương đối tốt, âm thanh trong game lại quá tệ nhất là khâu lồng tiếng. Nhân vật Simon luôn lẩm bẩm những câu nói tối nghĩa với chất giọng thiếu sức truyền cảm, thất bại hoàn toàn khi biểu hiện tâm trạng lo lắng hoặc sợ hãi. Vũ khí khai hỏa chưa chắc tiếng, một vài loại cần nhiều âm trầm nhưng lại lốp bốp như bắp rang. Nhạc nền có một số bản rock khá hay nhưng ít được chú ý do bị lấn át bởi tiếng gào thét của đông đảo quái vật. Nếu phần âm được đầu tư thêm để đủ sức hỗ trợ phần nhìn thì có lẽ NV đã có thể níu kéo người chơi lâu hơn.

## Chơi cho vui

Nhìn tổng thể, NV thích hợp với đối tượng người chơi là những ai yêu thích thể loại hành động nhịp độ nhanh. Game mang đến cho bạn những trận đánh không ngừng nghỉ với hàng loạt vũ khí rất hứng thú khi sử dụng. Nhưng do còn nhiều khuyết điểm nên NV chỉ để giải trí cho vui vì nó sẽ không để lại ấn tượng gì đặc biệt nếu bạn muốn vừa chơi vừa cảm nhận.

**KIM PHUỢNG**

**ƯU:**
- Đồ họa đẹp.
- Vũ khí đa dạng.
- Hành động "đã" tay.

**KHUYẾT:**
- Nặng. Tải game quá lâu.
- Còn nhiều lỗi.

# LA MÃ THỜI HOÀNG KIM

*Tháng 3 năm ngoái, hãng phát triển có cái tên mỹ miều Kalypso Media cho xuất bản tựa game chiến thuật thời gian thực Imperium Romanum (IR). Tuy gây nhiều tiếng vang song IR cũng nhận được không ít lời phàn nàn do những thiếu sót không đáng có. Kalypso tiếp thu nghiêm túc phản hồi của game thủ và tiếp tục phát hành Grand Ages: Rome dựa trên nền tảng của IR nhưng đi kèm với nhiều đặc tính cùng chế độ chơi thú vị hơn*

**GRAND AGES: ROME**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Viva Media |
| PHÁT TRIỂN | Kalypso Media |
| THỂ LOẠI | Chiến Thuật |
| HỆ MÁY | PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 17/03/2009 |
| ESRB | Teen |
| CẤU HÌNH | P4 2.0 Ghz; RAM 1 GB; VGA GeForce 6600+ / ATI 9600+; HDD 3 GB; Win XP / Vista; 1 DVD. |

Grand Ages Rome (GAR) vẫn trung thành với bối cảnh kể về thời huy hoàng của đế chế La Mã. Từng bước phát triển thành một đế chế hùng mạnh hay bị lụi tàn trước sự xâm lăng của các bộ tộc khác, điều này phụ thuộc rất nhiều vào tài thao lược của bạn.

## Cuộc đấu trí

Không đơn thuần là game chỉ "xây và đánh", GAR muốn đặt người chơi vào vị trí một nhà quản lý quốc gia đúng nghĩa. Nhiệm vụ chính của bạn là điều hành đất nước và đáp ứng đầy đủ nguyện vọng của người dân từ nhu cầu ăn mặc, giải trí, tín ngưỡng cho đến an ninh quốc phòng. Thật may là game cung cấp rất đầy đủ các phương tiện hỗ trợ cho bạn. Thông qua một kiến trúc gọi là Forum, bạn có thể giám sát tình trạng hiện tại của đế chế như dân số, số lượng nhà, tỉ lệ thất nghiệp, chỉ số áp thuế… Khi có vấn đề nảy sinh, bạn sẽ được thông báo bằng một biểu tượng nhỏ ở góc trên trái màn hình hoặc một khu vực trên bản đồ sẽ được "khoanh vùng" bằng các màu trạng thái (xanh lá, vàng và đỏ). Càng giải quyết nhanh thì mức độ thiệt hại càng được giảm trừ. Những công việc bạn phải thực hiện lần lượt được liệt kê đầy đủ trong mục Objective. Chúng chứa đựng những thông tin cần thiết về sự kiện, loại nhà cửa cần xây dựng, các mẹo nhỏ khi chơi và phần thưởng bạn nhận được lúc hoàn thành. Điều này rất thuận lợi khi bạn được tự do quyết định thời gian và cách thức hoàn thành nhiệm vụ đó. GAR cũng không bắt buộc bạn phải can thiệp quá nhiều vào những chi tiết quản lý nhỏ nhặt. Dân chúng sẽ tự động tìm việc phù hợp để làm, từ thu hoạch mùa màng cho đến khai thác tài nguyên, quân đội tự rèn luyện trong trại…việc của bạn là quản lý và học các công nghệ mới.

GAR thay đổi chút ít cách bố trí các mục trong hệ thống nhà cửa. Các công trình kiến trúc được chia thành 8 loại lớn. Basic là các loại nhà ở, trại nô lệ, nhà kho. Public gồm các công trình công cộng liên quan đến tập tục sinh sống, giải trí hàng ngày của người dân. Aesthetic phục vụ cho mục đích mỹ quan của đế chế như vườn tược, cây cối. Food và Workshop cung cấp thực phẩm, vải vóc, vũ khí. Commerce chuyên về cầu đường, bến cảng, trạm giao thương, Military đào tạo quân lính và cuối cùng là Monument & Religion chứa các công trình tưởng niệm, thờ phụng hoặc tượng trưng cho sự hưng thịnh của quốc gia. Hãy ghi nhớ thật kĩ chức năng của 8 loại này vì nhanh tay sẽ quyết định một phần thắng bại trong các trận đánh lớn. Việc xây dựng nhà cửa cũng phải tuân theo logic của nó. Có 2 yếu tố cần quan tâm, đó là nô lệ và dân chúng. Đặt các trạm nô lệ ở vị trí phù hợp giúp rút ngắn thời gian hoàn thành công trình. Mỗi nhà dân chỉ làm việc tại một công trình duy nhất, hãy bố trí nhà dân phù hợp để họ có thể vào ở và làm việc, nếu không công trình đó sẽ bị đánh dấu thất nghiệp (unemployed), gây tổn thất không nhỏ đến nền kinh tế.

Kế đến là tài nguyên gồm vật liệu xây dựng (construction materials), thực phẩm (food) và hàng hóa (general goods) có thể được khai thác từ các mỏ hoặc xưởng tương ứng. Hệ thống tiền tệ trong game là đồng Denarii và nó chỉ được thu thập bằng cách đánh thuế hoặc trao đổi từ các nguồn vật liệu khác qua các trạm giao thương. Ngoài ra mức độ tăng trưởng của đế chế được thể hiện thông qua biểu đồ kinh tế và bảng chỉ số lòng tin của người dân. Nếu mọi nhu cầu của người dân đều được bạn đáp ứng nhanh gọn thì đời sống họ sẽ ngày càng khấm khá hơn, những ngôi nhà đơn sơ sẽ nâng cấp thành tường gạch mái ngói và khi đạt được các tiêu chí nhất định, bạn sẽ dùng Forum để đưa đế chế của mình lên một kỉ nguyên khác, mở khóa thêm những đặc tính mới. Ngược lại nếu giải quyết không tốt, chỉ số lòng tin xuống quá thấp sẽ dẫn đến biểu tình, nạn trộm cắp hoành hành, dịch bệnh, thảm họa thiên nhiên liên tục xảy ra khiến kinh tế suy thoái và có nguy cơ bị các thế lực bên ngoài thâu tóm. Do đó hãy thật cẩn trọng với những quyết định đưa ra vì chúng có thể đem đến vinh quang hoặc thất bại ê chề cho bạn.

## Một số nét mới

Một điểm mới nổi bật của GAR chính là áp dụng hiệu quả cơ chế cung cầu. Mỗi công trình ngoài lượng nguyên liệu nhất định khi xây dựng còn tiêu tốn thêm một số nguyên liệu khác. Chúng ràng buộc lẫn nhau khá chặt chẽ như muốn đúc gạch phải có nguồn nước, khai thác gỗ phải tìm được rừng cây, muốn có thực phẩm phải gieo hạt hoặc chăn nuôi. Thiếu nguyên vật liệu, bạn sẽ không thể xây mới thêm công trình nào khác. Nếu thực phẩm cung cấp

cho người dân không đủ, họ sẽ đình công và bạn sẽ không có hàng hóa để giao dịch qua các trạm hoặc bến cảng.

Hệ thống quản lý mang tính tập trung hơn. Thay vì phải di chuyển khắp vương quốc để quan sát, bạn có thể xem xét nhu cầu của người dân qua 3 biểu tượng cụ thể (thực phẩm, giải trí, tín ngưỡng) trong bảng trạng thái. Khi nhấn các biểu tượng này, các ngôi nhà sẽ được đánh dấu màu tương ứng với mức độ hài lòng của dân chúng, nguy cơ dịch bệnh cũng như tệ nạn trộm cắp và game sẽ đưa ra gợi ý để bạn khắc phục ngay.

Nhưng như thế không có nghĩa là độ thử thách của GAR giảm đi. Không dễ dàng khi người chơi phải đối mặt với việc quản lý hiệu quả một vương quốc ngày càng mở rộng qua 20 bản đồ cùng lượng nhiệm vụ phong phú của chế độ Campaign. Sau khi hoàn tất một màn chơi, bạn sẽ nhận được lượng điểm và tiền dành riêng cho người quản lý. Bạn dùng chúng để mua các kĩ năng cũng như ưu đãi khác trước khi bắt đầu một thử thách mới.

Mỗi ngôi nhà trong GAR đều hỗ trợ hoặc có tác động đến những ngôi nhà khác nằm trong phạm vi vòng tròn ảnh hưởng của nó. Do đó game khuyến khích bạn nên xây nhà sát nhau để tăng danh tiếng cho mình (popularity) nhưng nếu làm vậy sẽ chậm bành trướng được lãnh thổ, chưa kể việc phải tìm thêm nguồn khoáng sản mới ở những khu vực khác và bạn phải có lời giải hợp lý cho bài toán này.

Chế độ chiến đấu đã được "tút" lại cho thu hút hơn. Giờ đây bạn có thể điều khiển 18 chủng loại quân với cách thức tương tự như các game chiến thuật thông thường thay vì chỉ 4 chức năng cứng nhắc trong IR: di chuyển (move), đánh (attack), rút lui (retreat) và tổ chức theo đội hình (formation). Bạn có thể chi trả một lượng Denarii để chúng luyện cấp giúp tăng sự tinh nhuệ khi xung trận hoặc sử dụng lính đánh thuê để bảo toàn lực lượng. Tuy những trận chiến vẫn theo phong cách "giáp lá cà" nhưng đã có hồn hơn. Ngoài ra còn có thủy chiến nhưng người chơi sẽ chóng thất vọng do các lỗi tìm đường cũng như tấn công thụ động từ hạm đội của mình. Kalypso cho biết GAR được xây dựng theo phong cách chiến thuật 4x (eXplore eXpand eXploit eXterminate, nghĩa là "khám phá, mở rộng, khai thác, hủy diệt") nhưng đặc tính này thể hiện khá mờ nhạt. Trừ những khuyết điểm này ra thì GAR hầu như đáp ứng được đầy đủ yêu cầu của một game chiến thuật. Cảm giác thật tuyệt khi từ trên cao ngắm nhìn đế chế của bạn phát triển ngày một phồn vinh, dân chúng tấp nập buôn bán, những trận đánh cùng số lượng quân lên đến hàng trăm với chủng loại phong phú trông rất đã mắt.

Đáng mừng thay chế độ chơi mạng vốn là thiếu sót của IR đã được GAR hỗ trợ chứa 6 chế độ theo 2 nhóm: chơi đối kháng hoặc hợp tác (co-op). Việc tạo danh sách bạn bè khá dễ dàng, tiện cho việc mời người chơi khác tranh tài. Khi đối phó với nhiều dịch thủ, bạn có thể dùng cơ chế so khớp (matching system) để máy tự tấn công các nhóm quân cùng cấp với nhóm vừa bị hạ gục. Nhìn chung chế độ chơi mạng tuy hấp dẫn nhưng vẫn còn nhiều điểm cần hoàn thiện.

## Đẹp nhẹ nhàng, âm quyến rũ

Đồ họa trong GAR không thuộc hàng top nhưng cũng quá đủ để bạn "dán" mắt vào màn hình hàng giờ đồng hồ. Những ngôi nhà càng về sau càng đẹp. Có lúc bạn ngỡ ngàng khi ngắm nhìn những tòa lâu đài tráng lệ, tượng đài kì vĩ, đấu trường Coloseum huyền thoại của thành Rome. Góc nhìn (camera) linh hoạt cho phép bạn phóng to, thu nhỏ tùy ý để quan sát được trọn vẹn những chi tiết được thể hiện trên bản đồ. Ngoài ra, game còn thể hiện rất chân thực hiệu ứng thời tiết. Cảnh vật nhòa đi trong cơn mưa như trút nước, lóe sáng mỗi khi ánh chớp xé ngang bầu trời; phố xá tấp nập và năng động; lúc bình minh thanh bình êm ả với khói bếp nghi ngút bốc cao, lung linh ánh lửa lúc đêm xuống. Mặt nước khi thì hững hờ trôi lúc lại chuyển mình với màu sắc rất tươi sáng. Độc đáo nhất là cảnh hoàng hôn, hãy quan sát bóng của những tòa nhà ngả theo chiều mặt trời lặn trông thật thích mắt. Tất cả hợp thành một bức tranh tuyệt đẹp rất đáng cho bạn thưởng thức sau hàng giờ nhào nặn đứa con tinh thần của mình.

Đi kèm là âm thanh cũng chất lượng không kém. Khi chiến sự yên ổn, GAR có thể "ve vuốt" đôi tai của bạn bằng những bản nhạc du dương thể hiện trọn vẹn nét thanh bình của làng mạc. Nhưng khi xung trận, nhạc nền chuyển tông sang những khúc ca hào hùng pha chút bi tráng, kích thích bạn hành quân và bù lại phần nào những khiếm khuyết trong game. Nếu bạn là người không quá khó tính thì GAR sẽ cống hiến cho bạn những giờ phút chơi game thoải mái.

## Kí ức thành Rome

Rõ ràng không thể đánh giá GAR là một game chiến thuật xuất sắc, nhưng việc nhà phát triển khắc phục tốt những điểm yếu của phiên bản trước rất đáng ghi nhận. Ngoài ra GAR vẫn có thể giữ chân người chơi bằng những đặc tính độc đáo của riêng mình. Nếu bạn là một fan của dòng game chiến thuật nhưng không thiên về đánh dấm, có sở thích trong việc quản lý và điều hành một đế chế rộng lớn thì GAR sẽ là tựa game rất phù hợp.

**KÌ ANH**

### Ưu

* Đồ họa và âm thanh tốt.
* Hệ thống quản lý tốt. Cơ chế cung cầu ấn tượng.
* Hỗ trợ chơi mạng.
* Nhiệm vụ phong phú.

### Khuyết

* Chế độ chiến đấu còn nhiều bất cập.
* Tồn tại một số lỗi đồ họa.

# HALO WARS

## cuộc chiến sinh tồn

| HALO WARS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft |
| PHÁT TRIỂN | Ensemble Studios |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/03/2009 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | Xbox 360 |

Có thể nói, sự thành công của Microsoft trong lĩnh vực máy chơi game console với hai sản phẩm Xbox và Xbox 360 có sự đóng góp không nhỏ từ thương hiệu game độc quyền Halo đến từ hãng phát triển Bungie. Vốn hàm chứa một bối cảnh rộng lớn và cốt truyện hấp dẫn, sâu sắc, không có lý do gì để Microsoft không tiếp tục khai thác "con gà đẻ trứng vàng" của mình. Một trong những động thái đó là việc cho ra đời một game Halo mới, có phong cách hoàn toàn khác với thể loại hành động bắn súng trong các game của Bungie. Đó chính là trò chơi chiến thuật thời gian thực Halo Wars, do đội ngũ giàu kinh nghiệm trong thể loại này là Ensemble Studios thực hiện. Game dành riêng cho Xbox 360 và đã đến tay các game thủ trong tháng 2 vừa qua.

### Vì sự sinh tồn của loài người

Nếu đã từng chơi qua loạt game Halo thì hẳn bạn biết câu chuyện xoay quanh cuộc chiến giữa loài người chống lại liên minh quái vật không gian là Covenant khi chúng cho rằng loài người chính là nguy cơ diệt vong của cả vũ trụ. Câu chuyện của Halo Wars diễn ra trước cuộc phiêu lưu đầu tiên của người hùng Master Chief trong bản Halo: Combat Evolved khoảng 20 năm, tức là năm 2531. Lúc này, các hành tinh có con người sinh sống đã dần bị bọn Covenant xâm lăng và tiêu diệt. Trong vai trò chỉ huy mẫu hạm không gian Spirit of Fire, bạn sẽ cùng toàn bộ phi hành đoàn bay đến các hành tinh này, triển khai các căn cứ, thiết lập các đội quân tinh nhuệ để kháng cự và đẩy lùi những cuộc tấn công và tàn sát của lũ Covenant hung bạo và hiếu chiến.

Tuy nhiên, đáng tiếc là cốt truyện của game chỉ được xây dựng một chiều, nghĩa là được mô tả dưới góc nhìn của một phe duy nhất là phe "chính nghĩa", tức là loài người hay cụ thể hơn là lực lượng quân sự UNSC. Trong khi đó, lực lượng đối nghịch là Covenant lại hoàn toàn không thể sử dụng được trong phần chơi cốt truyện (Campaign) mà chỉ có thể chọn trong các kiểu chơi theo từng mặt trận đơn lẻ (Skirmish) hay chơi mạng mà thôi.

### Phong cách chiến thuật quen thuộc

Về cơ bản, Halo Wars là một game chiến thuật thời gian thực (Real Time Strategy -RTS) hội tụ đầy đủ những tính chất cơ bản của dòng game này: người chơi đóng vai trò lãnh đạo chung, tiến hành các công việc khai thác nguyên vật liệu, xây dựng căn cứ cùng những công trình trọng yếu, huấn luyện các loại

binh chủng và chỉ huy họ trong các trận chiến. Việc đầu tiên mà bất kỳ game thủ RTS nào cũng phải chú ý đó là nguồn nguyên liệu. Halo Wars chỉ có một loại nguyên liệu là nguồn khoáng sản có tên đơn giản là "Supply", thường nằm rải rác trong các bản đồ của game mà bạn có thể thu thập được trên đường hành quân. Tuy nhiên, nguồn thu nguyên liệu chính vẫn là qua việc xây dựng các trạm cung ứng nguyên liệu Supple Pad. Càng có nhiều trạm và nâng cấp càng cao, nguồn nguyên liệu thu hoạch sẽ càng nhiều. Vì chỉ có một nguồn duy nhất nên nói chung việc tích lũy và quản lý nguyên liệu trong game khá đơn giản.

Việc xây dựng và quản lý quân đội trong Halo Wars cũng chứa đựng những khía cạnh rất quen thuộc của thể loại chiến thuật. Các loại công trình phải được xây dựng trên nền có sẵn quanh căn cứ chính. Điều này có nghĩa là khi hết nền, bạn phải nâng cấp căn cứ để có thêm các "lô đất" mới, hoặc đi tìm một nơi khác để thiết lập thêm căn cứ.

## Phô diễn sức mạnh quân sự

Các binh chủng trong game được chia làm ba loại là bộ binh, các loại xe pháo và không quân. Việc nâng cấp thêm các loại công nghệ, kỹ năng mới hay các binh chủng cao cấp phụ thuộc hoàn toàn vào trình độ kỹ thuật (Tech) của căn cứ. Điều này được quyết định bằng các công trình "Lò phản ứng" (Reactor) của phe UNSC và "Đền thờ" (Temple) của phe Covenant. Bạn cũng cần phải xây dựng thêm hoặc nâng cấp cao hơn các công trình này nếu muốn có chỉ số Tech cao, để có thể tạo những binh chủng cao cấp hơn hay nghiên cứu thêm những công nghệ mới.

Điểm hấp dẫn của các màn chiến đấu trong Halo Wars là binh chủng nào cũng có những kỹ năng chiến đấu đặc biệt riêng, bên cạnh kỹ năng bình thường. Việc kích hoạt kỹ năng này cũng rất dễ dàng với nút Y (thay vì nút X khi ra lệnh tấn công bình thường). Chẳng hạn các anh lính bộ binh có thể ném lựu đạn hoặc sử dụng xe địa hình Warthog dâm thẳng vào giữa quân Covenant. Những kỹ năng đặc biệt này khiến các trận chiến dù quy tụ không quá nhiều chủng loại quân vẫn ác liệt và hấp dẫn với hàng loạt những đòn tấn công đa dạng mà hai phe liên tục tung ra. Đương nhiên, thú vị nhất vẫn là những đơn vị "anh hùng" gồm những siêu chiến binh Spartan bên phe UNSC hay Elite của phe Covenant. Những "người hùng" này gần như bất tử, khi hết "máu" họ chỉ gục ngã và sẽ lại hồi phục nếu bạn cử bất kỳ đơn vị nào đến trợ giúp.

Chưa hết, mỗi phe UNSC và Covenant còn sở hữu những tuyệt chiêu tối thượng. Đối với phe UNSC thì đó là sự trợ giúp đắc lực của tàu mẹ Spirit of Fire từ quỹ đạo với những khả năng như hồi phục sức khỏe cho các đơn vị quân hay ấn tượng nhất là đòn hủy diệt MAC Blast bắn thẳng từ không gian xuống bằng khẩu Magnetic Accelerator Cannon (chiêu thức này rất giống vũ khí Hammer of Dawn trong loạt game Gears of War). Phe Covenant, để chống trả những đòn tấn công dữ dằn từ phe loài người, chúng có thể thiết lập những trường bảo vệ quanh căn cứ, với chi phí đầu tư rất rẻ nhưng lại rất hiệu quả.

## Điều khiển đơn giản mà hiệu quả

Điều quan trọng nhất mà các game thủ thể loại chiến thuật trên console luôn chú ý hàng đầu chính là cách điều khiển trong game vì ai cũng biết chiếc gamepad với vài nút hoàn toàn không thể sánh được về độ nhanh nhạy và đa dạng trong điều khiển như với bàn phím và chuột trên máy tính. Thế nhưng, thực sự hãng Ensemble đã gần như xóa tan

được những lo lắng của game thủ khi giới thiệu một cơ chế điều khiển thực sự đơn giản và tiện dụng trong Halo Wars. Đặc biệt là việc chọn lựa các chủng quân theo ý muốn rất dễ dàng khi game cung cấp đến 4 kiểu chọn quân.

Đơn giản nhất là chọn từng đơn vị quân riêng lẻ với nút A - nhấn giữ nút A để hiển thị một vòng tròn và bạn quét chọn thêm nhiều loại quân tùy thích. Chưa hết, nhấn nút RB sẽ giúp chọn các loại quân hiện hữu trên màn hình và nút LB dùng để chọn tất cả quân hiện có trong màn chơi. Việc di chuyển góc nhìn cũng khá nhanh gọn với sự trợ giúp của các phím di chuyển D-pad, giúp bạn di chuyển ngay lập tức đến từng căn cứ, các nhóm quân hoặc khu vực chiến sự. Nói chung, cơ chế điều khiển rất tốt khi giúp người chơi "điều binh khiển tướng" rất linh hoạt, nhanh chóng và cực kỳ dễ dàng.

Ensemble Studios từng cho biết đã bỏ ra khá nhiều công sức trong thời gian phát triển game để xây dựng lối điều khiển này. Quả thật, thành quả của họ xứng đáng được tưởng thưởng khi có thể khẳng định không ngoa rằng cho đến thời điểm này, Halo Wars chính là game RTS tận dụng tốt nhất khả năng điều khiển trên Xbox 360 nói riêng và các hệ console nói chung.

## Đồ họa tuyệt hảo

Không chỉ thành công trong lối chơi, Halo Wars còn hớp hồn người chơi ở mặt đồ họa. Điều này cũng không quá bất ngờ khi Ensemble Studios hoàn toàn không phải là "tay mơ" trong việc ứng dụng các công nghệ đồ họa tiên tiến - bằng chứng là Age of Empires III từng là game RTS có đồ họa vào loại đẹp nhất vào thời điểm game này phát hành. Halo Wars trình diễn một nền tảng đồ họa tươi sáng, chi tiết, đầy màu sắc cùng những hiệu ứng hình ảnh, vật lý hết sức đặc sắc. Cảnh cháy nổ, khói lửa rất đẹp, các nhân vật, phương tiện rất uyển chuyển và sinh động. Đặc biệt là hiệu ứng vật lý được áp dụng rất tốt. Chắc chắn bạn sẽ có những giây phút thú vị khi ngắm nhìn những chiếc Warthog hùng hổ lao đến húc bọn Covenant, các chiến binh Spartan thì nhảy lên phi thuyền đối phương, đấu tay đôi với tên phi công rồi hất văng hắn ra, trong khi các xe tăng Scorpion thì thổi tung các công trình đối phương bằng những phát đại bác hùng dũng. Thành tựu đồ họa mà Halo Wars đem lại chưa dừng ở đây khi chắc chắn bạn sẽ còn bị "hớp hồn" bởi những đoạn phim CG dẫn truyện chất lượng rất cao, cực kỳ đẹp mắt và hoành tráng trong phần Campaign.

Công bằng mà nói, phong cách chiến thuật mà Halo Wars mang lại không có cải tiến mới lạ khi so với những "cây đa cây đề" trong thể loại này; chiều sâu chiến thuật của game cũng khó có thể sánh bằng các game trên PC. Tuy nhiên, vẫn có thể khẳng định đây là một game hay và thành công, nếu xét theo khía cạnh game RTS dành riêng cho console, với câu chuyện hay, lối điều khiển trực quan, dễ dàng, cùng nền đồ họa chất lượng cao. Thật đáng buồn khi đây đã là sản phẩm cuối cùng của đội ngũ Ensemble Studios trước khi giải thể. Rất hy vọng sau thành công của Halo Wars, sẽ có thêm nhiều game khác học tập để các hệ máy console không còn "lép vế" trước "đàn anh" PC ở thể loại game tướng chừng chỉ có thể chơi tốt với chuột và bàn phím này.

**MAI LONG**

### Ưu điểm:

- Khắc họa rất thành công thế giới Halo dưới góc nhìn game chiến thuật.
- Cơ chế điều khiển rất dễ dàng và tiện dụng.
- Đồ họa trong game và phim CG dẫn truyện rất đặc sắc

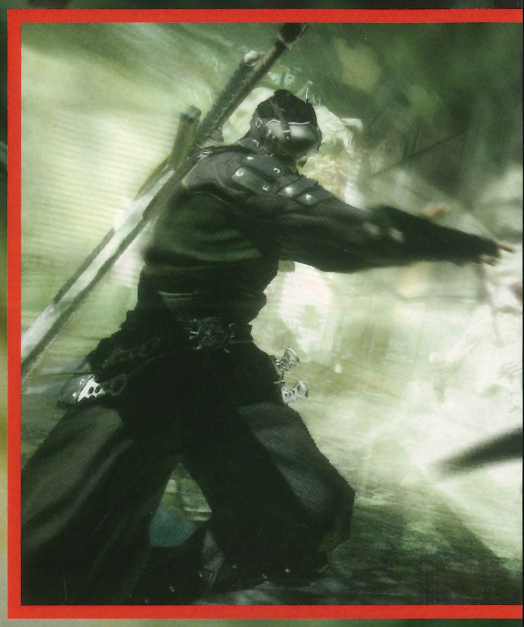
### Khuyết điểm:

- Phe Covenant không có phần chơi cốt truyện riêng.
- Chưa thực sự có chiều sâu chiến thuật như các game PC.

# Nhẫn Giả Quyết Đấu

| NINJA BLADE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft Games Studios |
| PHÁT TRIỂN | From Software |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 29/01/2009 |
| ESRB | Mature |

**"Ninja Blade mong muốn tạo dựng dấu ấn không phải bằng sức mạnh của riêng mình mà bằng sức mạnh vay mượn từ người khác".**



Nhắc đến cái tên Ryu và Ken người ta dễ liên tưởng đến cặp bài trùng nổi tiếng vừa là bạn vừa là đối thủ của nhau trong loạt game Street Fighter. Tuy nhiên, với sự xuất hiện của tựa Ninja Blade (NB) mới đây, làng game lại có thêm một cặp đối thủ cũng mang tên như thế. Nếu như nhân vật Ryu (Hayabusa) đã trở thành một tượng đài qua loạt game kỳ cựu Ninja Gaiden thì anh lính mới NB lại có nhân vật chính mang tên Ken (Ogawa), một sự trùng hợp không hiểu vô tình hay hữu ý của hãng phát triển From Software. Với việc tung ra một game có cách chơi tương tự người đi trước cùng cách đặt tên nhân vật mang tính "đối dịch" như thế, NB tỏ rõ tham vọng của mình trong việc vươn lên trở thành kỳ phùng địch thủ với Ninja Gaiden.

## Hiểm họa Tokyo

NB có cốt truyện đặt ở mốc thời gian tương lai gần. Ngày 12/08/2015, thủ đô Tokyo đương đầu với một tai ương khủng khiếp. Nguyên cớ bắt nguồn từ trước đó nhiều năm, khi một loại ký sinh trùng mang tên "Alpha–worm" xuất hiện, chuyên sống bám trên cơ thể người và biến vật chủ của mình thành những quái vật hung tợn khát máu. Hiểm họa này trở thành một đại dịch và mỗi khi nó bùng phát ở đâu là lực lượng đặc biệt Global United Infestation Detection and Elimination (GUIDE) lập tức được phái tới đó để dập tắt, đồng thời mọi tin tức đều được giữ kín để không gây hoang mang cho dân chúng. Lần bùng nổ ở Tokyo này, tốc độ lan truyền của các ký sinh trùng cực nhanh và thời gian để cứu cả thành phố chỉ còn vài giờ. Kanbé Ogawa, chưởng môn một chi phái nhẫn giả bí mật và là chỉ huy của lực lượng GUIDE, được phái tới hiện trường cùng với con trai mình là Ken Ogawa và các môn đệ khác để giải quyết sự cố này. Tại đây, bất ngờ Kanbé và môn đệ Kuroh phản bội lực lượng và sau biến cố này chàng trai trẻ Ken Ogawa trở thành nhân vật chính trong trận chiến chống lại không chỉ các sinh vật nguy hiểm mà cả những người đã từng sát cánh với mình bấy lâu.

## Học hỏi hay vay mượn?

Một chút Ninja Gaiden, một chút God of War, một chút Heavenly Sword, đó là tất cả những gì hình thành nên cách chơi trong NB. Việc học hỏi ý tưởng làm nên thành công của các game đi trước là chuyện bình thường, nhưng có thể nói NB đã bước quá lằn ranh học hỏi để chuyển sang vay mượn khi hầu như bê nguyên xi cách chơi của một vài game nổi tiếng khác. Điều này thể hiện rõ từ các chiêu thức, vũ khí tới các pha hành động ngữ cảnh (QTE-Quick Time Event) trong game.

Hệ thống vũ khí trong NB mang nặng dáng dấp của tựa game nổi tiếng Heavenly Sword. Ken sử dụng 3 thứ vũ khí chính gồm trường kiếm Oni-Slayer, trọng kiếm Stonerender và cặp kiếm xích Twin Falcon, hệt như 3 kiểu biến hình thanh Ý Thiên Kiếm của nhân vật Nariko trong Heavenly Sword. Mỗi loại kiếm có công dụng và tính năng riêng. Trường kiếm cân bằng giữa tốc độ và sát thương, hiệu quả khi đối đầu với đa số đối thủ. Trọng kiếm kém linh hoạt và tốc độ chậm nhưng có đòn đánh uy lực đủ để phá vỡ các lớp giáp và khiên bảo vệ của các đối thủ được trang bị hạng nặng hay các bức tường để mở ra lối đi mới. Cặp kiếm xích dù sát thương yếu nhưng có khả năng ra đòn chớp nhoáng và tầm rộng thích hợp đối phó những đối thủ yếu và đông, ngoài ra còn được dùng để móc vào các điểm tựa giúp nhân vật đu mình từ nơi này qua nơi khác. Tuy nhiên, sự linh hoạt trong chuyển đổi vũ khí của NB kém hơn Heavenly Sword rất nhiều. Trong Heavenly Sword, bạn có thể dễ dàng thay đổi luân phiên giữa 3 dạng

biến hình của thanh Ỷ Thiên Kiếm trong một loạt đòn liên hoàn thì trong NB bạn không thể làm điều đó vì chúng là 3 vũ khí riêng biệt.

Phần thưởng từ việc hạ gục các đối thủ là các orb giúp nâng cấp vũ khí mạnh mẽ hơn và mở ra nhiều chiêu thức mới, tương tự như Ninja Gaiden. Ngoài ra, người chơi còn có thể nâng cấp các Shuriken, những vũ khí hỗ trợ đắc lực cho Ken. Càng về sau, các vũ khí càng được nâng cấp sẽ giúp bạn "thi triển võ công" hiệu quả và đẹp mắt hơn rất nhiều.

Nếu có một yếu tố NB tuy vay mượn nhưng có thể tự hào bởi sự đầu tư công phu của mình thì đó là các trường đoạn hành động theo ngữ cảnh QTE. Những trận đấu trùm diễn ra hấp dẫn với những con trùm có kích thước đồ sộ rất ấn tượng. Khi "máu" của chúng đã xuống tới mức thấp nhất, người chơi sẽ có cơ hội thực hiện một chiêu kết thúc Todomé, gồm một chuỗi các nút bấm theo trình tự mà bạn phải bấm chính xác và nếu thực hiện thành công sẽ kết liễu trùm, giống như trong loạt game God of War. Các trường đoạn kéo dài đậm chất điện ảnh mà người chơi sẽ phải trầm trồ và bị chinh phục bởi quá ấn tượng sẽ thường xuyên xuất hiện trong game. Các chuỗi nút bấm cũng tương đối đơn giản và dù bạn có lỡ bấm không chính xác thì cũng sẽ được thực hiện lại nhiều lần nên các pha QTE này chủ yếu mang tính phô diễn hơn là thử thách.

Tuy vay mượn ý tưởng từ các game đi trước nhưng mặt khác NB lại "mát tay" khi kết hợp chúng lại để tạo ra một game khá hấp dẫn. Các trận chiến với các đối thủ từ những tên vô danh tiểu tốt cho đến các con trùm đều đủ sức giữ chân bạn cho đến tận cuối game. Đây là một nỗ lực đáng khen ngợi của From Software, hãng phát triển trước giờ chỉ được biết đến chủ yếu qua loạt game Amored Core bên cạnh một vài phiên bản game Tenchu và Otogi. Độ khó của NB cũng không đến nỗi khiến người chơi "toát mồ hôi" như Ninja Gaigen. Chỉ có một điểm bất cập là game không hỗ trợ lưu giữa màn chơi nên khá bất tiện và tốn thời gian để chơi lại một vài đoạn.

## Nghe nhìn trung bình

Đồ họa trong NB không thuộc loại quá xuất sắc nhưng cũng không quá tệ. Dù họa sĩ đảm nhiệm thiết kế nhân vật là Keiji Nakaoka, từng thiết kế chính cho game Lost Planet nhưng các nhân vật không để lại nhiều ấn tượng, kể cả nhân vật chính Ken. Ngoại cảnh đa số là thành phố Tokyo về đêm nên phông nền khá đơn điệu với các kiến trúc xám xịt. Chỉ có các hiệu ứng cháy nổ là phần nào thể hiện được chất lượng.

Âm thanh cũng không để lại nhiều ấn tượng. Ngoài một số hiệu ứng âm thanh khá tốt thì phần lồng tiếng cho các nhân vật hơi vô hồn. Nhạc nền đơn điệu và không có gì nổi bật đặc biệt để thu hút người chơi.

## Nên thử qua

Vay mượn nhiều ý tưởng từ các tựa game khác nên NB không thể tạo ra bản sắc riêng để trở thành một tựa game lớn dù khá hấp dẫn. NB là một game mà bạn không nên bỏ qua nếu như đã yêu thích mô-típ "chặt chém" với các nhẫn giả là nhân vật trung tâm kiểu như Ninja Gaiden bấy lâu nay.

**HỒNG PHÚC**

**ƯU:**
- Khá hấp dẫn từ đầu đến cuối.
- Các trường đoạn hành động ngữ cảnh ấn tượng...

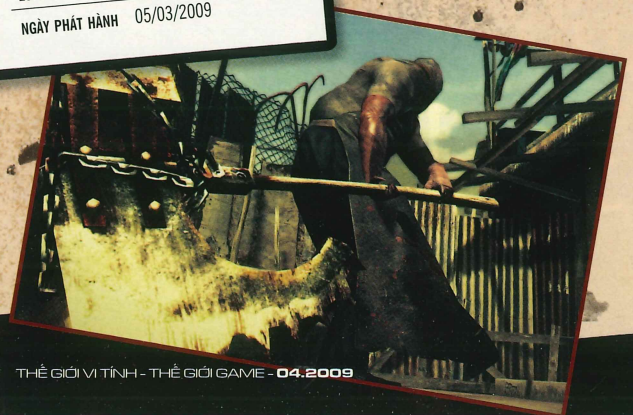
**KHUYẾT:**
- Vay mượn nhiều ý tưởng từ các game khác, thiếu nét đặc trưng.
- Âm thanh thiếu sinh khí.

# RESIDENT EVIL™ 5

## HIỂM HỌA PHI CHÂU

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

| RESIDENT EVIL 5 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Capcom |
| PHÁT TRIỂN | Capcom |
| THỂ LOẠI | Hành Động / Phiêu Lưu |
| HỆ MÁY | X360/PS3 |
| ESRB | M (Mature) |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 05/03/2009 |

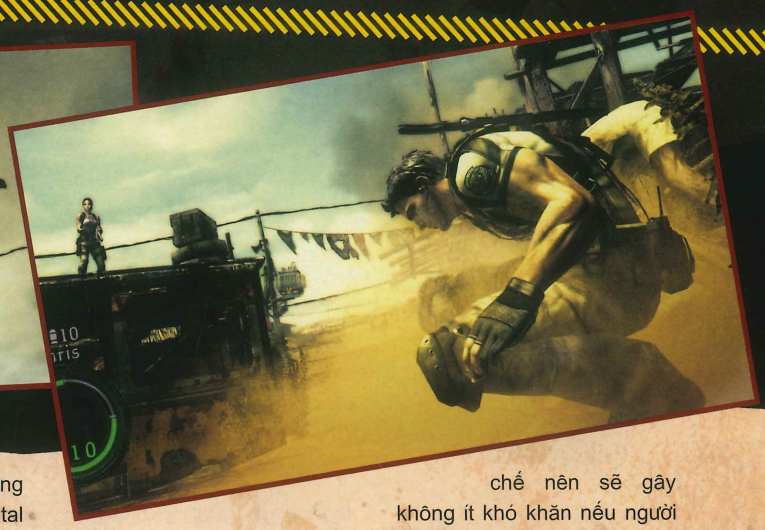


Resident Evil (RE), ngọn cờ đầu của hãng Capcom, luôn là đề tài nóng bỏng khi có phiên bản mới ra mắt. Tuy không phải là người khai sinh ra thể loại game hành động kinh dị (survival horror) nhưng RE là thương hiệu đã đưa thể loại này lên đỉnh cao. Khi RE 4 xuất hiện cách đây 3 năm, tựa game này đã giành được sự ủng hộ nhiệt liệt cùng với hàng loạt giải thưởng danh giá trong năm đó. Liệu phiên bản mới nhất RE 5 có tiếp tục thành công?

### Cội nguồn hiểm họa

Mười năm sau ngày định mệnh mà nhóm S.T.A.R.S đặt chân vào tòa nhà bí ẩn, nơi diễn ra sự cố trong RE 1, đã có rất nhiều thay đổi diễn ra. Chris Redfield, một trong hai nhân vật chính trong RE 1, đã rời lực lượng S.T.A.R.S và gia nhập B.S.A.A (Bioterrorism Security Assessment Alliance), tổ chức chuyên theo dõi và giải quyết các vụ bùng nổ thứ virut nguy hiểm do tập đoàn Umbrella tạo

**"Mất đi ít nhiều đặc trưng bởi giảm bớt tính kinh dị và gia tăng tính hành động nhưng RE 5 vẫn xuất sắc. Có thể một số người không thật sự hài lòng nhưng game vẫn thành công trong việc tiếp cận và giành được cảm tình của đông đảo game thủ".**



ra làm biến đổi con người thành các sinh vật khát máu. Trong khi đó, Jill Valentine, đồng đội thân thiết của Chris, được tin là đã hy sinh trong lúc tấn công vào sào huyệt của Albert Wesker, tay trong của tập đoàn Umbrella cài vào nhóm S.T.A.R.S khi trước. Lần này, Chris được phái tới vùng đất Kijuju tận Phi châu để điều tra hành tung mờ ám của công ty Tricell Pharmaceutical Company, được cho là nguồn gốc gây ra các hiện tượng kỳ lạ cho người dân ở đây giống với các triệu chứng mà tập đoàn Umbrella từng gây ra. Được Sheva Alomar, một thành viên B.S.A.A tại địa phương giúp sức, Chris dần khám phá nhiều manh mối về loại virut mang tên Progenitor, cội nguồn của tất cả hiểm họa bấy lâu nay và càng bất ngờ hơn là thu thập được thông tin về cô bạn Jill tưởng chừng đã chết của mình. Liệu sự thật nào đang chờ đợi họ ở phía trước?

Không chỉ đơn thuần giới thiệu một cốt truyện mới, RE 5 còn đóng vai trò gắn kết câu chuyện của các phiên bản trước lại để tạo thành một mạch truyện hoàn chỉnh, tương tự như cách siêu phẩm Metal Gear Solid 4 đã làm với dòng game của mình. Xuyên suốt game, bạn còn khám phá các tình tiết và các đoạn hồi tưởng làm sáng tỏ những bí ẩn chưa có lời giải trong các phiên bản trước.

## Không còn đơn độc

Trong RE5, người chơi sẽ không còn đơn độc. Với 2 nhân vật chính Chris và Sheva, lần đầu tiên người chơi có thêm một đồng đội chung vai sát cánh chiến đấu. Có lẽ Capcom muốn khai thác lối chơi co-op đang rất thịnh hành hiện nay. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật Chris (chỉ có thể điều khiển Sheva sau khi hoàn thành game lần đầu); nhân vật còn lại sẽ do máy hoặc một người chơi khác điều khiển "split-screen" hoặc qua online. AI của nhân vật đồng đội này khi máy điều khiển khá tốt, là người "chia lửa" hiệu quả với nhân vật chính trong các cuộc đối đầu với đối thủ hung hãn mặc dù thỉnh thoảng vẫn có vài lỗi nhỏ như kẹt trong góc nào đó hoặc tự động sử dụng các vật dụng hồi máu khi chưa cần thiết.

Lối chơi co-op bắt đầu được khai thác thông qua khả tăng tương tác giữa 2 nhân vật. Người chơi có thể tự mình hoặc ra lệnh cho đồng đội nhặt các loại vũ khí, đạn dược hoặc vật phẩm khác trên đường đi. Bạn cũng có thể nhanh chóng trao đổi chúng nên cực kỳ hiệu quả trong các trường hợp muốn chia sẻ đạn dược hoặc súng ống. Tuy nhiên, với trường hợp chơi co-op online thì khả năng trao đổi vũ khí đạn được sẽ bị hạn chế nên sẽ gây không ít khó khăn nếu người bạn cùng chơi không được trang bị tốt. Tương tự Army of Two, mỗi khi một nhân vật bị trọng thương thì đồng đội sẽ có một khoảng thời gian ngắn để kịp thời sơ cứu nếu không muốn bị gameover. Bộ đôi này cũng có thể ứng cứu lẫn nhau nếu một người bị đối thủ tóm. Có thêm một đồng đội, sức mạnh của nhân vật như được tăng lên gấp bội và các trận chiến đã dễ thở hơn.

Tuy nhiên, game lại có khá ít các pha hành động đòi hỏi cả hai phải cùng thực hiện; các câu đố cũng vậy nên chỉ thi

## Bạn có biết

- Tại Nhật, RE 5 được biết đến qua tên Biohazard 5, là tựa game thứ 7 trong sê-ri game chính (không tính phụ bản) cùng tên về đề tài hành động kinh dị sau các phiên bản: RE 1, RE 2, RE 3 : Nemesis, RE Code: Veronica, RE Zero và RE 4. Dự án RE 5 được Capcom chính thức công bố vào ngày 20/07/2005 nhưng đến 05/03/2009 mới chính thức có mặt tại thị trường Nhật, 13/03/2009 tại Bắc Mỹ cho Xbox 360 và PS3.

- RE 5 là một trong những quân bài chủ lực nên Capcom đã mời Jun Takeuchi, đạo diễn game Onimusha 3 và Lost Planet: Extreme Condition, hợp tác phát triển. Ông cũng đã tiết lộ rằng phiên bản tiếp theo RE 6 sẽ có khác biệt rất lớn với các phiên bản cũ.

- Đội ngũ nhân viên của Clover Studio, cha đẻ của phiên bản Resident Evil: The Umbrella Chronicles trên Wii, cùng một số nhân viên thuộc dự án Resident Evil đầu tiên đã được huy động để hỗ trợ phát triển RE 5.

- Phần lớn các công đoạn thu âm cho RE 5 đều được thực hiện ở studio 20th Century Fox nhằm tăng cường các hiệu ứng đặc biệt của Hollywood cho game.

- Khi bản demo của RE 5 có mặt trên dịch vụ PlayStation Store và Xbox Live, số lần tải về lên đến 1,8 triệu lượt chỉ trong 3 ngày đầu tiên và đạt mốc 4 triệu không lâu sau đó. 4 triệu cũng là lượng RE 5 bán ra trên toàn cầu tính đến thời điểm này.

thoảng hai người mới phải tách ra để cùng giải quyết một câu đố nhưng chỉ trong thời gian ngắn. Việc luôn có một đồng đội bên cạnh tuy là điểm mạnh nhưng cũng là điểm yếu trong game. Cùng với việc đưa bối cảnh trò chơi từ trong những tòa nhà tối tăm ra ngoài ngoại cảnh Phi châu ngập tràn ánh nắng thì cả hai yếu tố tạo nên nỗi sợ hãi là đơn độc và bóng đêm đã không còn nữa. Những thay đổi giúp tạo ra những nét hấp dẫn mới phải trả giá bằng việc đánh mất một số đặc trưng cũ.

### Hành động gắt kinh dị

Thành công của mỗi phiên bản RE đều được xây dựng trên 2 yếu tố: hành động và kinh dị và tỉ lệ mà các nhà thiết kế pha trộn chúng với nhau. Nếu 3 phiên bản RE đầu tiên đặt trọng tâm khai thác các yếu tố kinh dị, thì RE 4 lại khởi đầu cho xu hướng thiên về hành động khi thay thế những thây ma chậm chạp bằng các đối thủ nhanh nhẹn, đồng thời cung cấp kho vũ khí phong phú để đối phó hiệu quả với những đối thủ thế hệ mới này. Trong RE5, xu hướng này càng được đẩy mạnh hơn nữa. Ít kinh dị - nhiều hành động, RE 5 trở thành phiên bản "nhạt" chất RE nhất trong dòng game.

RE 5 vẫn giữ góc nhìn ngang lưng từ phía sau như RE 4 đồng thời hệ thống vũ khí từ các loại súng ngắn, shotgun, tiểu liên, bắn tỉa, phóng lựu cùng các loại lựu đạn, đối phó hiệu quả với từng loại đối thủ khác nhau. Mỗi nhân vật sẽ có các ô để chứa vũ khí, đạn dược và vật phẩm, tuy nhiên mỗi loại vũ khí dù to hay nhỏ cũng chỉ chiếm 1 ô thay vì nhiều ô như các phiên bản trước. Các loại vũ khí đều nâng cấp được hỏa lực, thời gian nạp đạn, cơ số đạn bằng lượng tiền thu thập được hoặc qua bán vật phẩm quý hiếm. Đây là một điểm rất thú vị vì bạn sẽ phải cân nhắc ưu tiên nâng cấp những tính năng nào của loại vũ khí nào để đem lại hiệu quả tối ưu. Một điểm cải tiến nữa là người chơi không cần tìm đến các thương gia đứng cố định ở các điểm để mua sắm hay nâng cấp vũ khí như RE 4 nữa mà có thể làm điều này bằng chức năng hiệu chỉnh vũ khí mỗi khi qua màn mới hoặc load lại các check-point cũ.

Quyết liệt và dồn dập đến chóng mặt, đó là nhịp độ của các trận chiến diễn ra trong RE 5. Cũng như RE 4, ngay từ đầu, game nhanh chóng "quẳng" bạn vào giữa đám đông đối thủ hung hãn để thử tài xoay xở tìm đường sống của bạn. Vượt qua được, bạn sẽ... gặp rất nhiều trận chiến như thế xuyên suốt game. Các đối thủ trong RE 5 đã "tiến hóa" lớn lao nếu so với các phiên bản trước. Từ những thây ma chậm chạp nhảy vọt lên thành những dân làng nhanh nhẹn trang bị vũ khí thô sơ trong RE 4, nay càng ghê gớm hơn khi trở thành những tay súng được trang bị vũ khí đầy đủ cùng với trí thông minh đáng nể. Những con trùm thật sự ấn tượng với kích thước khổng lồ cũng như đòn đánh kinh hồn và độ "dai máu". Bạn phải khéo léo né tránh và sử dụng tất cả những ưu thế vũ khí để tiêu diệt chúng.

RE 5 còn có một số cải

**Ưu:**

- Lối chơi co-op mới mẻ.
- Các pha hành động dồn dập và quyết liệt hơn.
- Đồ họa và âm thanh hoành tráng.

**Khuyết:**

- Yếu tố kinh dị phần nào phai nhạt

tiến khác nữa. Lần đầu tiên dòng game RE áp dụng các điểm lưu tạm (check-point), thay vì lưu tại các máy đánh chữ như trước nên bạn có thể nhanh chóng bắt đầu lại mỗi khi mất mạng. Tuy RE 5 chỉ đi theo xu hướng của nhiều game hiện nay nhưng vẫn có người, trong đó có tác giả, yêu thích cách lưu theo truyền thống hơn bởi nó thể hiện được nét đặc trưng của dòng RE. Các tình huống ngữ cảnh (QTE - Quick Time Event) được đưa vào từ RE 4 cũng vẫn xuất hiện trong game nhưng với tần suất ít hơn (chủ yếu trong các trận đánh trùm). Nếu khai thác tốt yếu tố này thì ắt hẳn sức hấp dẫn của RE 5 sẽ còn tăng lên nữa.

Được chia làm 6 chương (chapter), RE 5 tương đối ngắn khi có thể hoàn thành trong khoảng hơn 10 giờ và khi đó, bạn sẽ mở được chế độ chơi Mercenaries từng được giới thiệu trong RE 3 và 4. Ban đầu, chế độ này được dự tính chỉ hỗ trợ chơi off-line nhưng vào ngày phát hành, Capcom đã bất ngờ tung ra bản nâng cấp mà khi tải về bạn có thể chơi online. Game cũng có giá trị chơi lại khá cao khi bạn mở khóa được nhân vật Sheva và nhiều độ khó khác nhau để bạn tiếp tục chơi và khám phá nhiều bí ẩn khác.

## Ấn tượng từ nghe nhìn

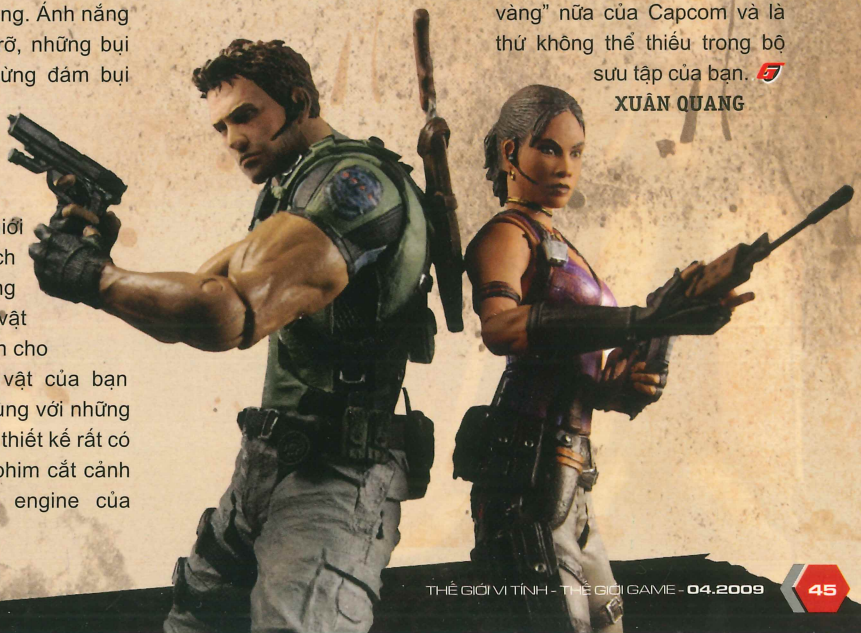
Chuyển cảnh nền từ những tòa nhà âm u ra ngoại cảnh tràn ngập ánh sáng, RE 5 đã thể hiện được sức mạnh nổi trội qua phần thiết kế đồ họa xuất sắc. Một Phi châu rất hoang sơ và bí ẩn đã được tái hiện thành công. Ánh nắng chói chang rực rỡ, những bụi cây khô cháy, từng đám bụi bay mù mịt hay những đầm lầy ẩm ướt đưa người chơi hòa mình vào thế giới game một cách rất thực. Cử động của các nhân vật khá uyển chuyển cho dù đó là nhân vật của bạn hay các NPC, cùng với những gương mặt được thiết kế rất có hồn. Các đoạn phim cắt cảnh sử dụng chính engine của game được thiết kế công phu và lôi cuốn.

Âm thanh, yếu tố thành công trong việc tạo nên nỗi sợ hãi ở các phiên bản trước nay lại tiếp tục tạo được ấn tượng. Phần lồng tiếng cho các nhân vật được thực hiện tốt, rất có hồn. Nhạc nền do nhà soạn nhạc Kota Suzuki đảm nhận mang đến những giai điệu dồn dập phù hợp với nhịp độ game. Đồ họa và âm thanh của RE 5 để lại ấn tượng đúng phong cách của dòng game RE xưa nay.

## Vẫn là tựa game xuất sắc

Không thể đánh giá những thay đổi trong RE 5 là hoàn toàn thành công hay thất bại vì còn tùy thuộc cách tiếp nhận sự thay đổi của mỗi người. Việc giảm bớt chất kinh dị có thể làm mất lòng một số fan kỳ cựu, nhưng việc gia tăng chất hành động lại có thể lôi kéo không ít những fan mới cho dòng game này. Bất chấp mọi lời khen chê, RE 5 vẫn là tựa game xuất sắc, một "con gà đẻ trứng vàng" nữa của Capcom và là thứ không thể thiếu trong bộ sưu tập của bạn.

**XUÂN QUANG**



# Culdcept SAGA

# Bàn cờ kỳ bí

Được đánh giá cao sau hai lần ra mắt nhưng doanh số của loạt game Culdcept rất khiêm tốn. Bất chấp khó khăn, Omiya Soft, vẫn tiếp tục cho ra mắt phiên bản thứ ba mang tên Culdcept Saga (CS).

Thuộc thể loại "board game", CS có cách chơi khá giống với Monopoly (hay được gọi là Cờ Tỷ Phú ở nước ta) và Mario Party trước đây. Điển hình như sự xuất hiện của bàn cờ có cấu tạo gồm nhiều ô vuông khác nhau, kết thúc mỗi vòng chơi, game thủ sẽ nhận được lượng điểm thưởng cố định, số bước đi được quyết định bằng các hạt xí ngầu... Tuy nhiên, để tạo nên sự khác biệt, CS có luật chơi được cải biên và chỉnh sửa hấp dẫn.

Trước khi bắt đầu trò chơi, bạn phải tự chọn riêng cho mình 50 lá bài bất kỳ trong tổng số 500 lá bài khác nhau (sẽ được mở khóa dần suốt quá trình chơi). Mỗi khi người chơi đổ xí ngầu để bắt đầu lượt đi của mình, máy sẽ chọn ngẫu nhiên một trong tổng số 50 lá bài mà bạn đã chọn. Người chơi chỉ được quyền giữ tối đa sáu lá bài trên tay; nếu nhiều hơn số này phải tự động hủy lá bài mình không thích hoặc phải sử dụng một trong số bài mà mình đang cầm trong tay.

Các lá bài trong game được phân thành ba loại chính bao gồm nhóm quái vật, phép thuật và vật dụng. Với các lá bài quái vật, bạn có thể triệu hồi nó (mỗi lần triệu hồi sẽ tốn một khoản phí nhất định) để trấn giữ những ô vuông mà mình đặt chân đến để thu phí những tay chơi khác tình cờ rơi vào. Mỗi quái vật sẽ mang một thuộc tính khác nhau (kim, mộc, thủy, hỏa, thổ) tương tự các ô trên bàn cờ. Vì vậy, người chơi có thể dựa vào đặc điểm này (xếp quái vật vào ô có thuộc tính tương tự) để tăng sức mạnh cho các quái vật. Ngoài ra, nếu tiền bạc rủng rỉnh bạn có thể nâng cấp cho các ô đã được quái vật trấn giữ để tăng mức thuế nộp, cũng như thay thế bằng quái vật khác mạnh hơn.

Cần lưu ý là nếu đủ "tiềm lực", đối phương vẫn có thể phản công những ô bạn đang chiếm giữ bằng những lá bài mà họ nắm trên tay. Đây là lúc những lá bài phép thuật và vật dụng sẽ phát huy tác dụng. Ví dụ, bạn có thể dùng giáp trụ để giảm sát thương mà quái vật mình phải gánh chịu, hay xóa sổ lá bài hỗ trợ khác mà đối phương đang cầm trên tay... Bên cạnh đó, nếu nắm rõ đặc tính từng quái vật, bạn còn có thể chuyển bại thành thắng hoặc gây tổn thất không nhỏ cho đối phương mỗi lần chạm trán. Điển hình như lá bài Giant Rats luôn được lợi thế là tấn công quân bài đối phương trước khi chúng phản đòn. Trong khi đó, lá bài The Flying Puffer sau khi thất thủ sẽ tự động nổ tung gây sát thương không nhỏ và có thể dẫn đến tử vong cho quân bài đối phương. Với cách chơi biến hóa, đa dạng như vậy, CS rất hấp dẫn và lôi cuốn nếu người chơi tiếp xúc đủ lâu.

Tuy phần "nhìn" còn khá hạn chế so với mặt bằng các game hiện nay nhưng mảng "nghe" của CS lại rất đạt, nhất là các hiệu ứng âm thanh như tiếng binh khí va chạm, phép thuật gào rít... Điểm cộng khác của CS là không bó hẹp ở phần chơi đơn mà còn tích hợp thêm phần chơi trực tuyến hấp dẫn với giá trị chơi lại cao. Những ưu điểm này đã giúp CS trở thành một bàn cờ ảo sống động để bạn và người thân thưởng thức trong những lúc "trà dư tửu hậu".

**BẢO QUYÊN**

| CULDCEPT SAGA | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | OmiyaSoft/Jamsworks |
| PHÁT TRIỂN | Namco Bandai |
| THỂ LOẠI | Board Game |
| HỆ MÁY | Xbox 360 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 05/02/2009 |
| ESRB | Teen |

## ƯU

- Cách chơi biến hóa đa dạng.
- Âm thanh mô phỏng sống động.

## KHUYẾT

- Hình ảnh lỗi thời.

# Ar tonelico II
## MELODY OF METAFALICA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# GIAI ĐIỆU THẦN KỲ

**"AR TONELICO 2 ĐÃ CHỨNG TỎ BẤT CHẤP TUỔI TÁC, DÒNG MÁY PLAYSTATION 2 VẪN CÓ THỂ SẢN SINH RA NHỮNG GAME NHẬP VAI CÓ CHẤT LƯỢNG CAO"**

Dù đã bước qua tuổi thứ chín, nhưng chiếc console - PlayStation 2 của Sony vẫn chưa có dấu hiệu thoái trào khi những đầu game có chất lượng cao vẫn liên tiếp đáp cánh lên hệ máy này. Ar tonelico 2: Melody of Metafalica, game nhập vai của hãng Gust (nổi tiếng với loạt game Atelier Iris) là một ví dụ.

## TRUYỆN RẰNG...

Ar tonelico 2 (AT2) có bối cảnh tương tự với phiên bản đầu tiên Ar tonelico: Melody of Elemia khi tiếp tục xoay quanh câu chuyện về thế giới Ar Ciel. Điểm đặc biệt của thế giới này là nó phủ đầy những lục địa trôi nổi trong không gian nhưng được kết nối với nhau bằng sóng âm thanh thông qua các tháp Ar tonelico. Người có khả năng điều khiển các sóng âm này được gọi là Reyvateils. Các Reyvateils có khả năng thực hiện những bài hát có tần số đặc biệt giúp chữa lành vết thương cho đồng minh cũng như thi triển những phép như gió, lửa... để tấn công đối phương khi cần thiết.

Ngày nọ, một loại vi-rút có tên "I.P.D" (Infel Pira Dependency) đã tấn công khu vực Metafalss và biến các Reyvateils tại đây thành những kẻ huỷ diệt mất nhân tính. Trước tình thế này, tổ chức Grand Bell Church of Pastalia thuộc chính phủ Ar Ciel phải vào cuộc. Họ đặc phái chàng hiệp sĩ trẻ Croix Bartel đến Metafalss để tìm hiểu ngọn nguồn sự việc...

## SỐNG ĐỘNG NHIỀU CHI TIẾT

Tất cả các nhân vật trong game được phân thành hai nhóm chính là Vanguard và Reyvateils. Các nhân vật nhóm Vanguard sẽ được xếp ở đầu đội hình (Front Line) và chuyên thực hiện các đòn tấn công vật lý. Trong vai trò "hậu phương", các Reyvateils sẽ giữ nhiệm vụ thực hiện các đoạn nhạc phép thuật hỗ trợ (Blue Magic) và tấn công (Red Magic). Sau mỗi đợt tấn công đối phương, các Vanguard phải

**AR TONELICO 2: MELODY OF METAFALICA**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Gust |
| PHÁT TRIỂN | NIS |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 20/01/2009 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | PS2 |

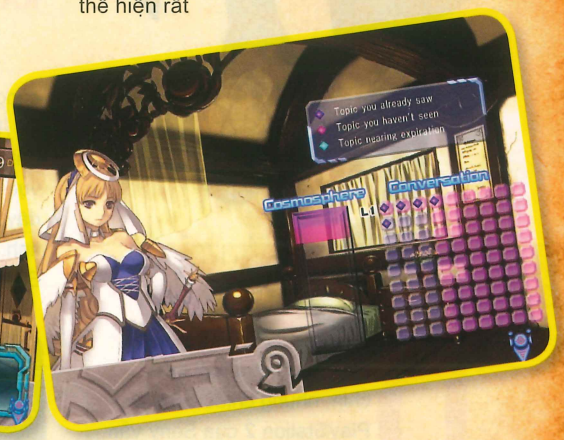
chuyển sang phòng thủ để bảo vệ các Reyvateils. Nhiệm vụ của người chơi lúc này là nhấn các phím X hoặc vuông thật nhịp nhàng theo các chiêu ra đòn của đối phương. Nếu thực hiện thành công bạn sẽ giảm thiểu được khá nhiều sát thương cho các nhân vật ở tuyến sau. Việc này còn giúp họ có đủ thời gian để thực hiện những đoạn nhạc phép thuật uy lực hơn. Cần lưu ý là mỗi Reyvateils kết hợp tốt với Vanguard này nhưng có thể kém hiệu quả với Vanguard khác. Vì vậy, khi sắp nhóm bạn nên quan sát màu sắc kết nối giữa họ với nhau để tạo thành một đội hình hoàn hảo.

Dựa trên các điểm đỡ đòn (Guard Score), mức sát thương... game sẽ đánh giá để phân phát cho người chơi điểm kinh nghiệm và đặc biệt là điểm Dive - rất quan trọng đối với các Reyvateils. Bạn phải sử dụng điểm này tại các Dive Shop để nhập vào tâm trí họ, giải mã những đoạn nhạc phép thuật mới hiệu quả hơn. Mặt khác, để mở các đoạn ký ức mới trong tâm trí họ, bạn phải thường xuyên tìm các chủ đề để chuyện trò, tâm sự hoặc tạo cơ hội để các Reyvateils nói chuyện với nhau. Trong suốt quá trình chơi, game thủ còn có thể đụng độ với các Reyvateils bị nhiễm vi-rút I.P.D. Sau khi đánh bại họ bạn có thể chữa lành bệnh và thuyết phục họ vào nhóm hỗ trợ các Reyvateils tạo ra những đòn tấn công đa dạng hơn.

Nếu không màng đến chuyện luyện cấp và các nhiệm vụ, bạn có thể chuyển qua thực hiện việc ghép đồ "Shop Synthesis". Đây không phải là yêu cầu bắt buộc để hoàn tất game nhưng lại rất hữu dụng nếu bạn muốn cứu chữa các Reyvateils bị nhiễm vi-rút, hoặc mở thêm các chủ đề mới để trò chuyện với các nhân vật trong nhóm. Những chi tiết tưởng chừng rất nhỏ lại góp phần làm cách chơi của AT 2 trở nên phong phú và cuốn hút một cách lạ kỳ.

## NGHE NHÌN CÂN ĐỐI

Hình ảnh của AT 2 không thật sự xuất sắc khi so với mặt bằng chung các game trên PS2 nhưng tạo được thiện cảm nhờ cách thiết kế nhân vật theo phong cách anime Nhật ấn tượng. Các hiệu ứng phép thuật được gọt dũa khá tỉ mỉ khiến người chơi không khỏi trầm trồ khi chiêm ngưỡng. Cảnh nền không sắc sảo nhưng lại giàu chi tiết và được thể hiện sống động.




Một trong những điểm mạnh của AT 2 là game cho phép người chơi thưởng thức âm lồng tiếng Nhật lẫn tiếng Anh để trải nghiệm theo nhiều cách khác nhau. Đáng ngạc nhiên là dù bạn thưởng thức âm lồng tiếng bằng ngôn ngữ nào, AT 2 cũng thể hiện rất tốt nhờ các diễn viên hoá thân vào nhân vật rất thần. Kết hợp hài hoà là các bản nhạc nền được biên soạn công phu.

## KHÓ BỎ QUA

So với đàn anh của mình, AT 2 đã thực hiện được bước tiến đáng kể với nhiều chỉnh sửa và bổ sung hợp lý. Với số giờ chơi không nhỏ và nhiều kết thúc để khám phá, trò chơi chắc chắn sẽ thuyết phục và thu hút không ít các tín đồ yêu thích thể loại nhập vai trên PS2.

**THÀNH NHÂN**

| | |
|---|---|
| **ƯU** | Cách chơi có chiều sâu.<br>Giá trị chơi lại cao.<br>Nhạc nền và âm lồng tiếng ấn tượng |
| **KHUYẾT** | Đồ hoạ lỗi thời. |

# KHẮC CHẾ KỴ SĨ BÓNG TỐI

| SONIC AND THE BLACK KNIGHT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sega |
| PHÁT TRIỂN | Sonic Team |
| THỂ LOẠI | Platform |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/03/2009 |
| ESRB | Everyone |

Dù không giữ được phong độ ổn định như thời hoàng kim, nhưng Sonic vẫn có chỗ đứng khá vững chắc trong làng game và mang về lợi nhuận không ít. Vì thế, mỗi năm Sega lại cho ra đời ít nhất một bản game liên quan đến "ngôi sao" này. Năm nay là Sonic and the Black Knight (SatBK).

Trên đường chạy trốn khỏi vua cha do tham vọng bất tử nên đã trúng phải tà tâm của thanh kiếm Excalibur, Merlina con gái cả của vua Arthur đồng thời là một pháp sư quyết định đọc thần chú để triệu hồi người đến giúp đỡ - đó chính là nhím xanh Sonic.

SatBK tiếp tục phát huy những thế mạnh đã làm nên tên tuổi của dòng game Sonic. Đó chính là những màn chạy nhảy với tốc độ như điện xẹt. Những chặng đường đầu của game khá dễ thở bởi người chơi chỉ việc tránh né các chướng ngại vật để về đích sớm nhất. Tuy nhiên, càng về sau độ khó càng cao, đồng thời kèm theo những thử thách khá khó chịu. Ví dụ, bạn phải thu thập những chiếc nhẫn để phân phát cho dân nghèo. Mặt khác, khi phân phát bạn phải thực hiện các pha hành động ngữ cảnh (Quick Time Event) bằng cách lặp lại chính xác các phím xuất hiện trên màn hình với tốc độ nhanh nhất.

Tâm điểm của SatBK chính là việc sử dụng chiếc Wii Remote. Chỉ cần khẽ lắc Wii Remote khi Sonic đang chạy ở tốc độ cao bạn có thể thưởng thức người hùng da xanh thi triển những đường kiếm đẹp mắt. Ngoài ra, nếu thu thập được "soul surge" bạn có thể kích hoạt những chiêu tấn công uy lực bằng cách "lock" mục tiêu với phím B, sau đó lắc mạnh Wii Rmote để ứng phó bọn kỵ binh có lớp giáp dày và hung hãn. Với hệ thống chiến đấu linh hoạt, đòi hỏi vận động nhiều, SatBK chắc chắn sẽ tiêu tốn không ít ca-lo của bạn.

Ngoài những màn chơi thường, game cũng xen những pha đánh trùm quen thuộc. Điểm thú vị là các tên trùm này (các Hiệp Sĩ Bàn Tròn) đều do người quen của Sonic vào vai như Sir Gawain là anh chàng nhím đỏ Knuckles; Lady Percival là nàng mèo trắng Blaze. Đáng tiếc là các trận đấu trùm còn quá đơn giản, không đòi hỏi phải động não hay quan sát nhiều như trước nên ít tạo được ấn tượng.

Sau mỗi màn chơi, game tự động phân tích thời gian hoàn thành, mức thương tổn... để đánh giá thứ hạng cũng như phân chia điểm thưởng cho bạn với hai loại điểm chính: "Followers", có tác dụng như điểm kinh nghiệm sẽ chi phối mạnh tốc độ và sát thương khi ra đòn của Sonic ở những màn sau; "ID" tác dụng như tiền trong game, dùng để định dạng các đồ vật mà Sonic tìm được sau mỗi màn để có thể trang bị hay học thêm chiêu thức mới.

SatBK còn bổ sung phần chơi mạng cho phép bạn so sánh điểm sau mỗi màn hoặc tranh tài cùng các bạn chơi khác qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Collection. Phần chơi này cũng cho phép bạn gửi hoặc trao đổi vật dụng tìm được trong phần chơi đơn để hỗ trợ bạn bè. Những giá trị cộng thêm này giúp trò chơi phần nào tăng giá trị của nó.

Cân bằng khá tốt ở cả phần chơi đơn và mạng, SatBK còn ghi điểm cao nhờ chất lượng đồ hoạ thuộc hàng "top" trên Wii hiện nay. Cảnh nền được phối rất tự nhiên, giàu màu sắc, trong khi đó cử chỉ, điệu bộ các nhân vật được thể hiện khá chân thật. Điều đáng ngạc nhiên là chất lượng khung hình rất ổn định. Hiệu ứng nhạc nền lẫn âm lồng tiếng không đạt "chuẩn" như đồ hoạ nhưng cũng khá tròn vai. SatBK là sản phẩm khá phù hợp cho những ai yêu thích "platform" hay fan cuồng nhiệt của nhím xanh.

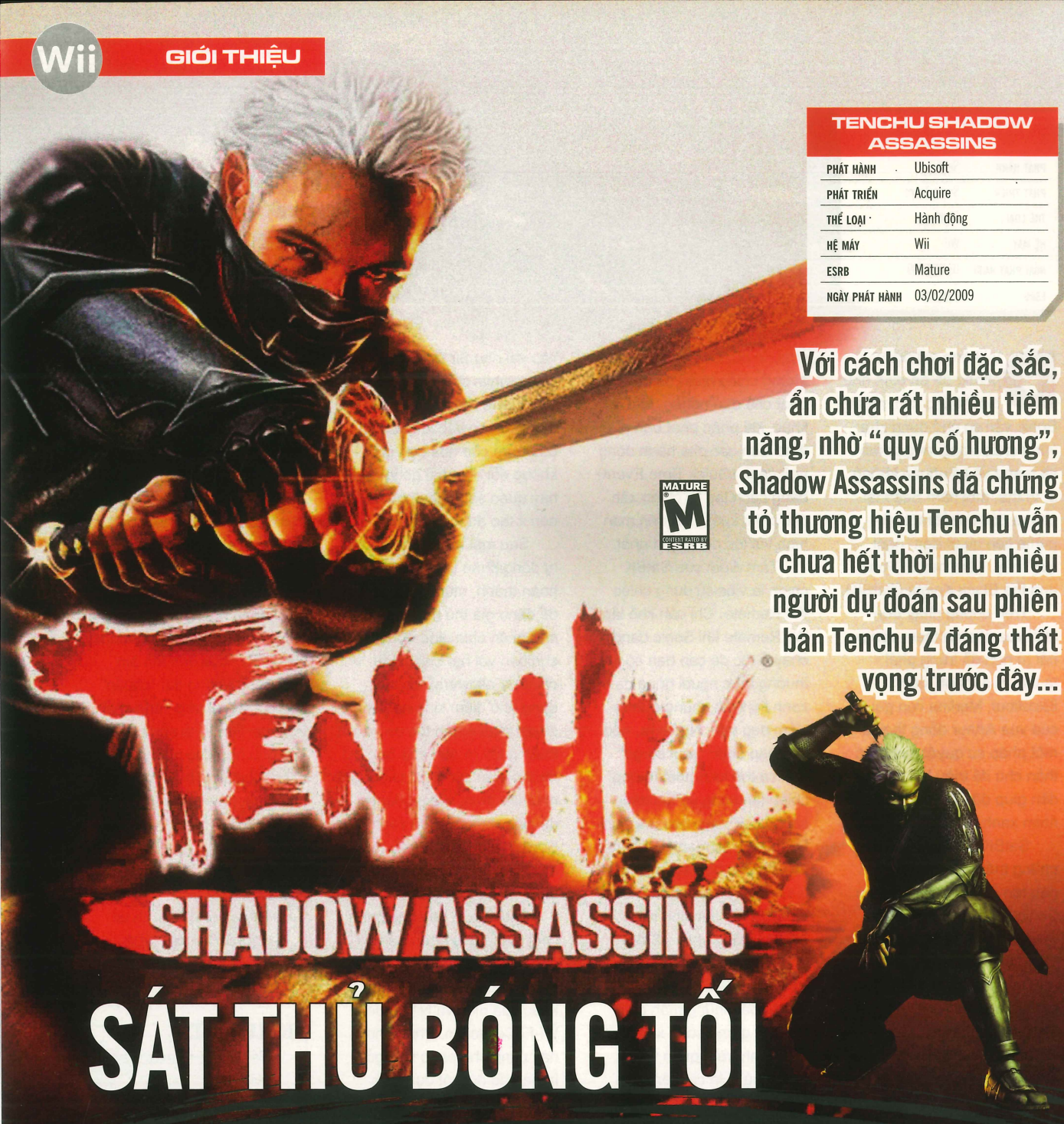
**THU MINH**

## ƯU

- Đồ họa giàu màu sắc, chi tiết.
- Cách chơi vui nhộn, tiết tấu nhanh.
- Hỗ trợ phần chơi mạng khá tốt.

## KHUYẾT

- Các trận đấu trùm còn quá đơn giản.
- Nhiệm vụ lặp lại hơi nhiều.



| TENCHU SHADOW ASSASSINS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Acquire |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii |
| ESRB | Mature |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/02/2009 |

**Với cách chơi đặc sắc, ẩn chứa rất nhiều tiềm năng, nhờ "quy cố hương", Shadow Assassins đã chứng tỏ thương hiệu Tenchu vẫn chưa hết thời như nhiều người dự đoán sau phiên bản Tenchu Z đáng thất vọng trước đây...**

# TENCHU SHADOW ASSASSINS

# SÁT THỦ BÓNG TỐI

Không phải là game đầu tiên đặt nền móng cho thể loại hành động bí mật (stealth action), nhưng kể từ khi xuất hiện vào năm 1998 đến nay loạt game Tenchu vẫn được xem là một trong những đại diện ưu tú cho thể loại này. Nhưng do đầu tư hời hợt, nóng vội và bị sang tay cho quá nhiều nhà phát triển lẫn phát hành nên các phiên bản phụ (spin-off) gần đây của dòng game này như Tenchu: Dark Secret, Tenchu Z có chất lượng "rơi tự do" đã gây không ít thất vọng cho các fan. Để vực dậy thương hiệu nổi tiếng này, Acquire – đơn vị khai sinh dòng game (rất thành công trong hai phiên bản đầu tiên) buộc phải "tự tay" thực hiện phiên bản mới nhất mang tênTenchu: Shadow Assasins.

## BỐI CẢNH

Đã một năm trôi qua, sau khi bộ đôi Rikimaru và Ayame ngăn chặn thành công dã tâm của Tenrai (ở phiên bản Tenchu Wrath of Heaven) để trả lại bình yên cho lãnh địa của Lord Gohda. Lúc này, xuất hiện tin đồn có kẻ đang rắp tâm tạo phản lãnh chúa Gohda, nhiều khả năng người đó chính là một trong những thuộc hạ thân tín của ngài. Đứng ngồi không yên, lãnh chúa quyết định triệu tập Rikimaru và Ayame để tìm cách kiểm chứng độ thực hư của tin đồn. Mặt khác, ông nhờ cánh tay phải đắc lực là Sekiya mời về dinh thự một thầy bói để tiên đoán vận mệnh của mình cũng như lãnh địa đang cai quản.

Chuyện không may xảy ra khi mụ thầy bói mà Sekiya mời về lại chính là một kẻ mạo danh. Nhân lúc mọi người sơ hở, mụ đã bắt cóc công chúa Kiku, con gái của Gohda. Chứng kiến toàn bộ sự việc diễn ra, không mảy may suy nghĩ Ayame quyết định truy đuổi kẻ bắt cóc lạ mặt. Về phần Rikimaru, anh được lãnh chúa giao nhiệm vụ tiếp tục điều tra tin đồn...

## CÁCH CHƠI ĐỘC ĐÁO

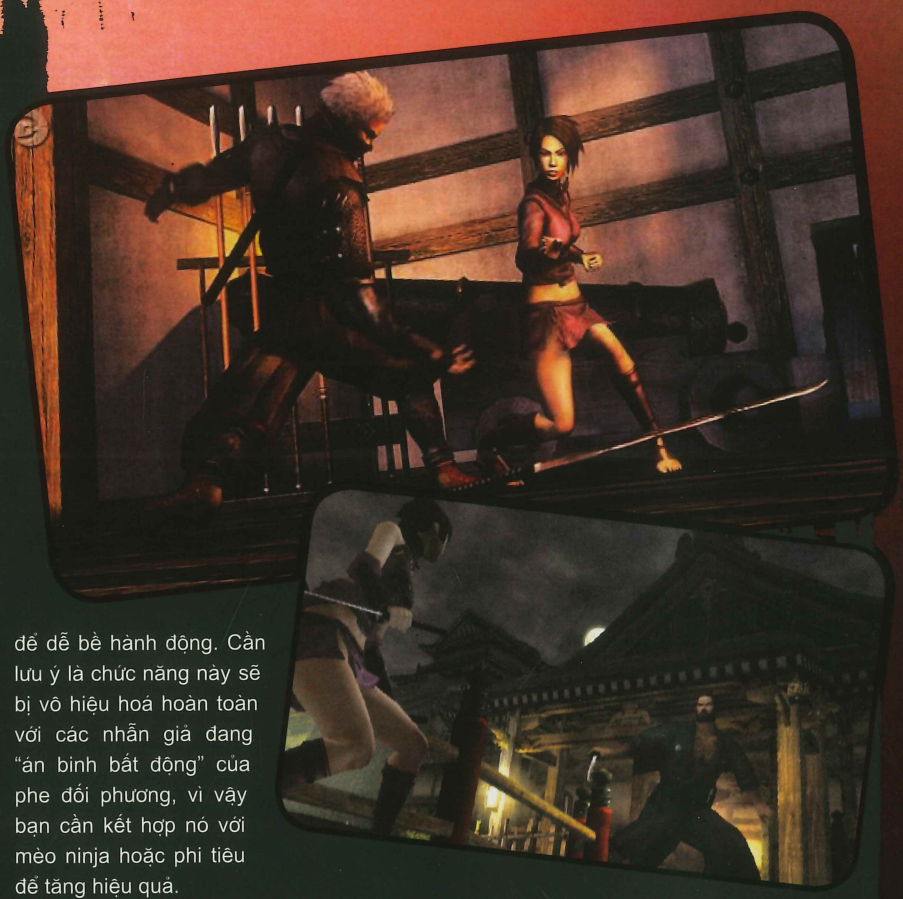
Như đã đề cập, do hướng mạnh về yếu tố "bí mật" nên nếu ngộ nhận hoặc so sánh loạt game Tenchu nói chung và phiên bản Shadow Assassins (SA) nói riêng với các game cùng đề tài nhẫn giả nhưng nặng về "hành động" như Ninja Gaiden (NG) hay gần đây là Ninja Blade (NB) sẽ rất khập khiễng.

Bởi lẽ, dòng Tenchu đòi hỏi ở người chơi sự tập trung cao độ và tính kiên nhẫn nên nếu áp dụng chiến thuật càn lướt theo kiểu rambo bạn sẽ khó lòng hoàn tất trò chơi.

Tương tự các bản game trước, các màn chơi trong SA hầu hết đều lấy bối cảnh nhá nhem tối, thời điểm thích hợp để các "nhẫn giả" dễ bề hoạt động. Ngoài việc tận dụng bối cảnh tối để có thể ẩn mình dễ dàng, phụ kiện đi kèm cho bộ đôi Rikimaru và Ayame lần này cũng khá đa dạng như bom khói dùng để tẩu thoát khi bị phát hiện; mèo ninja (Shinobi Cat) có khả năng phát hiện những nhẫn giả phe đối phương đang ẩn nấp mà mắt thường không thể nhìn thấy hoặc chui qua những vách tường nhỏ hẹp để tha "vũ khí" về cho bạn... Tất nhiên, không thể thiếu phi tiêu "shuriken", đồ nghề khá quen thuộc của các nhẫn giả mà trong SA, nếu biết quan sát và canh thời điểm chính xác để ném phi tiêu, bạn có thể khiến đối phương "lên đường" ngay lập tức chỉ với một lần trúng đích. Điển hình như khi đối phương đang đứng gần nơi lửa cháy, miệng giếng, các miệng hố sâu..., nếu chọn phi tiêu làm vũ khí chính, màn hình sẽ hiển thị thông báo kèm theo tiếng động trên Wii Remote để bạn ra tay (nếu chưa đến thời điểm Wii Remote sẽ không phát ra tiếng động).

Tuy nhiên, không phải lúc nào bạn cũng có thể dễ dàng tìm được vị trí thuận lợi để thực hiện kĩ năng phóng phi tiêu điệu nghệ của mình. Đây chính là lúc phải áp dụng những đòn hạ thủ bí mật "hissatsu". Muốn vậy, trước tiên bạn phải tìm một chỗ núp an toàn như bụi cỏ, lu nước, sàn nhà... và chờ mục tiêu đi qua. Khi cự ly giữa bạn và mục tiêu đủ gần, màn hình chơi sẽ bắt đầu loé sáng, bạn phải nhanh tay nhấn phím A để kích hoạt. Màn hình sẽ tiếp tục hiển thị các động tác của Wii Remote và Nunchuk (ví dụ di chuyển cả hai theo chiều ngang, dọc) đòi hỏi người chơi phải thực hiện thao tác nhanh và chính xác. Nếu làm đúng yêu cầu, Ayame và Rikimaru sẽ thực hiện những đòn kết liễu rất đẹp mắt. Các đòn thế này sẽ tuỳ thuộc vào vị trí, góc đứng, chỗ ẩn nấp của họ nên rất ít khi trùng lặp, bạn có thể thưởng thức game mà không nhàm chán.

Do địa hình trong game hầu hết rất phức tạp, bố trí nhiều lính canh nên để có thể nắm rõ được vị trí và tầm quan sát của chúng, SA cung cấp chức năng "mind's eye". Khi kích hoạt tính năng này (bằng phím Z), nhân vật bạn điều khiển sẽ tạm thời bị khoá chức năng di chuyển nhưng các lính canh trong màn chơi sẽ được tô đỏ. Bằng cách này bạn có thể chủ động và dự phòng những tình huống có thể xảy ra



để dễ bề hành động. Cần lưu ý là chức năng này sẽ bị vô hiệu hoá hoàn toàn với các nhẫn giả đang "án binh bất động" của phe đối phương, vì vậy bạn cần kết hợp nó với mèo ninja hoặc phi tiêu để tăng hiệu quả.

Trong SA, khi bị đối phương phát hiện, nếu nhân vật bạn điều khiển không được trang bị kiếm game sẽ tự động chuyển người chơi về điểm checkpoint gần nhất để thực hiện lại cảnh chơi đó. Bằng không màn hình chơi lúc này sẽ chuyển sang chế độ chiến đấu. Khi chiến đấu, góc quay nhân vật sẽ chuyển sang ngôi thứ nhất, bạn phải sử dụng Wii Remote (thay cho kiếm) để đỡ và ra đòn theo các thao tác mà máy gợi ý. Có lẽ để "răn đe" người chơi hạn chế rơi vào tình huống này nên những pha chiến đấu bằng kiếm tương đối khó nhằn, do thao tác máy thực hiện rất nhanh và thanh máu bao giờ cũng áp đảo.

## ƯU VÀ KHUYẾT

Đồ bộ lên Wii, console có cấu hình khá khiêm tốn hiện nay nhưng đồ hoạ của SA được thực hiện khá tốt, đặc biệt là các hiệu ứng ánh sáng, thời tiết được chăm chút, tái hiện rất sinh động. Tuy còn nhiều vết răng cưa, phục trang và chi tiết nhân vật còn đơn điệu nhưng diễn hoạt, chuyển động của họ rất tự nhiên, đặc biệt là các đòn kết liễu "hissatsu" của hai nhân vật chính Ayame và Rikimaru. Nhạc nền có tiết tấu trầm bổng được bố trí sát diễn biến game. Chất lượng âm lồng tiếng cũng không hề kém cạnh khi truyền tải được hồn, diễn biến tâm lý phức tạp của các nhân vật dù trong vài trường hợp chuyển động môi của nhân vật chưa thật khớp với thoại.

Với cách chơi đặc sắc, ẩn chứa rất nhiều tiềm năng như vậy nhưng đáng thất vọng là phần chơi mạng trực tuyến và phối hợp lại tạm thời vắng mặt ở phiên bản Tenchu lần này. Để bù đắp thiếu sót này, ngoài phần chơi chính, SA còn có thêm phần "Assignments" tổng hợp 50 màn chơi phụ khác nhau sẽ được mở khoá dần thông qua thành tích mà bạn đạt được qua từng màn chơi chính. Tuy nhiên, đây chỉ là cách giải quyết mang tính tình thế nên phần chơi phụ này sẽ khó thoả mãn cũng như giữ chân các fan khó tính.

## KHÓ LÒNG TỪ CHỐI

Được trở lại đúng với nơi khai sinh ra mình, SA đã chứng tỏ thương hiệu Tenchu vẫn chưa hết thời như nhiều người dự đoán sau phiên bản Tenchu Z đáng thất vọng trước đây. Hy vọng chúng ta sẽ còn dịp tái ngộ dòng game này trong tương lai không xa.

**THANH THẢO**

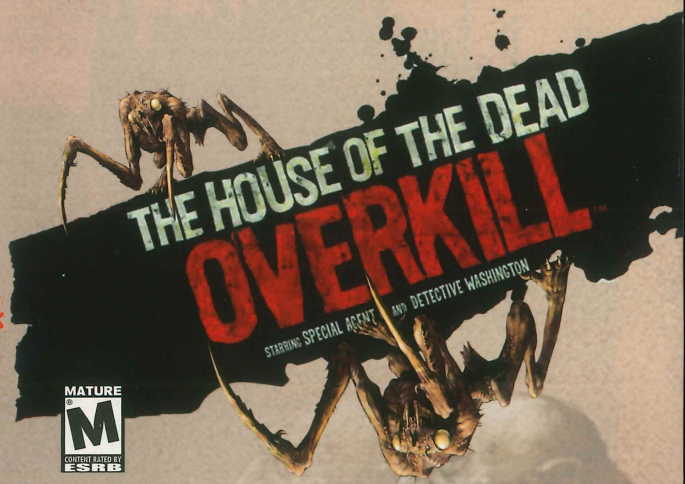
### ƯU

- Tận dụng tốt chức năng cảm ứng của Wii.
- Hiệu ứng ánh sáng và diễn hoạt nhân vật tự nhiên.
- Âm lồng tiếng, nhạc nền đầu tư tốt.

### KHUYẾT

- Không có chức năng chơi mạng và phối hợp.
- Chuyển động môi của nhân vật còn vài chỗ chưa khớp với lời thoại.

# DỊCH ZOMBIE HOÀNH HÀNH




Đã là phần thứ 5 của dòng The House of the Dead (THTD) nhưng xét về thứ tự thời gian cốt truyện, Overkill diễn ra trước cả phiên bản THTD đầu tiên. Chúng ta gặp lại đặc vụ G được cử đến Louisiana để điều tra tội ác của gã Papa Caesar. Tại đây, anh phối hợp cùng viên thám tử thích... nói bậy Isaac Washington, vốn có mối thù với Papa Caesar. Cả hai lập tức bị cuốn vào những trận chiến kinh hoàng trước hàng đoàn zombie cùng những quái vật kinh dị, sản phẩm từ những cuộc thí nghiệm điên rồ của Papa Caesar.

Tương tự những phiên bản trước, Overkill có lối chơi bắn súng hồng tâm (rail shooter) không khác mấy so với game cùng thể loại gần đây là Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Thao tác cực kỳ đơn giản, bạn chỉ cần dùng Wii Remote điều khiển hồng tâm bằng chuyển động tay của mình, ngắm bắn chính xác các mục tiêu. Các thao tác chính chỉ gói gọn trong việc nhắm mục tiêu, bắn và nạp đạn. Các pha hành động được thể hiện rất đạt và hấp dẫn nên chắc chắn sẽ thu hút bất kỳ người chơi nào.

Tuy cách điều khiển rất đơn giản nhưng Overkill vẫn khá thử thách khi luôn đòi hỏi người chơi khả năng quan sát và phản xạ nhanh. Ngoài việc đối phương luôn xuất hiện với số lượng đông và bất ngờ, rải rác trong các màn chơi là những bộ não bằng vàng để tăng điểm, hộp cứu thương, lựu đạn... xuất hiện và lướt qua khá nhanh, khiến bạn phải nhanh chóng bắn trúng ngay mới mong lấy được. Đặc biệt, các món đồ làm chậm thời gian (Bullet-time) góp phần làm lối chơi đậm đặc thêm tính hành động hấp dẫn và giúp bạn chính xác hơn trong từng pha xạ kích.

Tất cả thành quả đạt được trong từng màn chơi như bắn chính xác, cứu được các nạn nhân, bắn theo combo liên hoàn... đều được quy ra điểm. Lượng điểm này (sẽ bị trừ khá nhiều nếu bạn không may "die" và muốn chơi tiếp) đến cuối màn được quy thành tiền để chi trả cho các lựa chọn nâng cấp và tậu vũ khí mới.

Game chỉ gói gọn trong 7 màn chơi nên bạn chỉ tốn khoảng hơn 2 giờ là có thể hoàn thành. Bù đắp cho phần chơi cốt truyện khá ngắn, Overkill "khuyến mãi" bằng những phần chơi phụ thêm như chế độ Directors Cut với độ khó cao hơn; bên cạnh đó là các trò chơi nhỏ như Money Shot II (bắn hồng tâm kiếm điểm), Stayin Alive đòi hỏi phải sống sót càng lâu càng tốt và Victim Support (giải cứu các nạn nhân). Dù là một game rất thú vị khi hỗ trợ 4 người cùng chơi nhưng đáng tiếc Overkill lại thiếu tính năng chơi qua mạng.

Có lối chơi vẫn cuốn hút và hấp dẫn nhưng phần đồ họa của Overkill lại là một điểm trừ. Dường như game sử dụng những công nghệ đồ họa quá lỗi thời khi những chi tiết hình ảnh đều thô kệch và đơn điệu. Phần âm nhạc gỡ gạc được đôi chút với các bản nhạc nền khá vui tai, đoạn đối thoại giữa các nhân vật sống động và hài hước, dù hơi khó chịu khi các nhân vật rất hay... nói bậy.

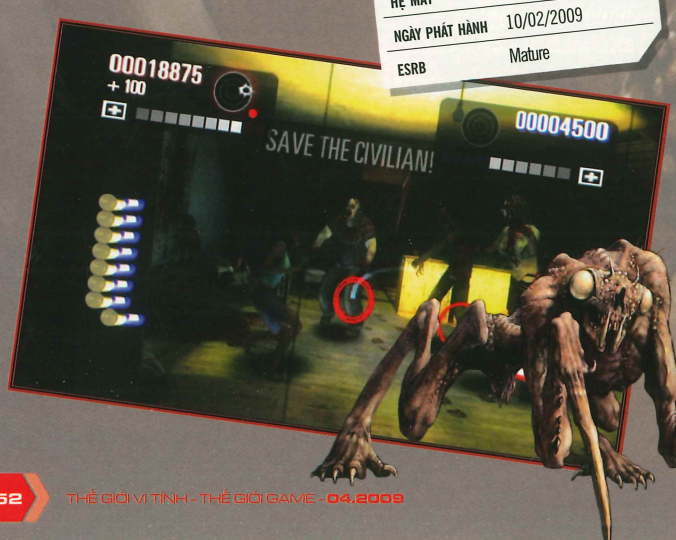
Nếu bạn không quá khó tính và xét nét về hình ảnh và âm thanh (thường không phải là thế mạnh của game trên Wii) thì Overkill vẫn có thể đem lại những giây phút thư giãn thật thoải mái.

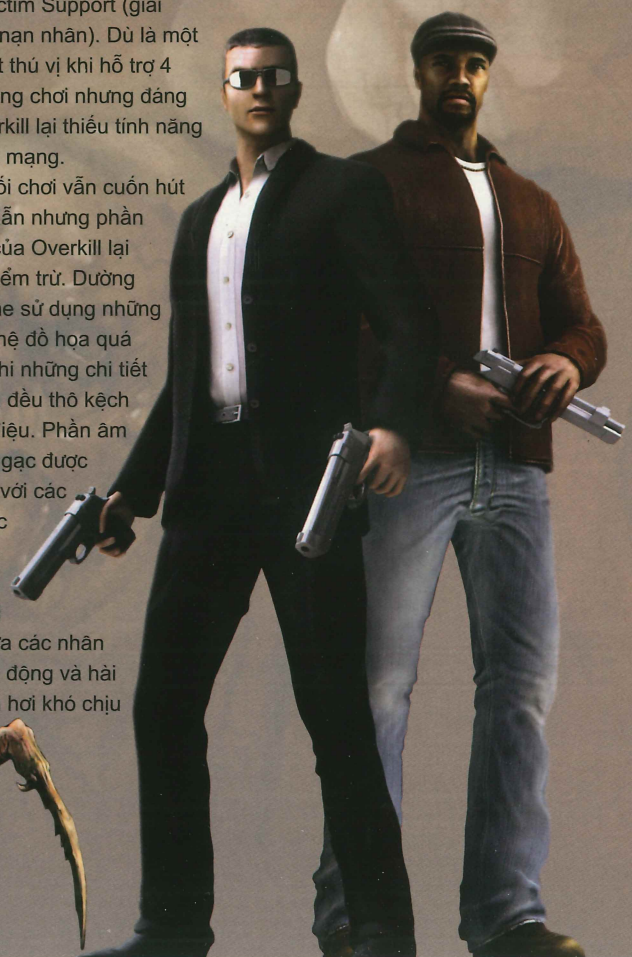
**MAI LONG**

**ƯU**
- Lối chơi hào hứng, sôi động.
- Thao tác điều khiển rất dễ dàng.

**KHUYẾT**
- Phần chơi cốt truyện quá ngắn.
- Đồ họa lỗi thời.
- Các nhân vật... nói tục hơi nhiều.

| THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sega |
| PHÁT TRIỂN | Headstrong Games |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 10/02/2009 |
| ESRB | Mature |



# SĂN ZOMBIE TRÊN Wii

Do tạm dẫn đầu trong cuộc đua tam mã console hiện nay, Wii thu hút rất nhiều sự quan tâm từ các nhà phát triển game. Bằng chứng là ngoài các đầu game đã được công bố sẽ phát hành độc quyền trước đó, Wii còn sở hữu không ít game đỉnh được chuyển sang từ các hệ máy khác mà Dead Rising: Chop Till You Drop (CTYD) là điển hình.

Nội dung của CTYD không thay đổi lắm với bản game Dead Rising đã từng ra mắt trên Xbox 360 năm 2006. Người chơi sẽ vào vai phóng viên ảnh tự do Frank West, người có tham vọng săn được những tấm ảnh quý giá bằng việc đột nhập thị trấn Willamette – nơi đang bị nạn zombie hoành hành và cách ly với bên ngoài. Trong lúc đột nhập thành phố bằng trực thăng, Frank và viên phi công chở anh – Ed DeLuca bị máy bay của lực lượng Colorado Army National Guard ngăn cản. Để thực hiện được mục đích của mình,Frank quyết định nhảy xuống tầng thượng của một siêu thị và hẹn Ed DeLuca quay trở lại đón anh 72 giờ sau...

Lạc vào siêu thị rộng lớn, chỗ trú ẩn của những người sống sót trong thị trấn đồng thời cũng là nơi "săn mồi lý tưởng" của bọn zombie, Frank buộc lòng phải trở thành người hùng bất đắc dĩ, tìm kiếm những người gặp nạn đang lạc trong siêu thị để đưa họ về nơi ẩn náu an toàn trong khi chờ máy bay tiếp viện đến giải cứu. Điểm hấp dẫn của CTYD là để đối phó với zombie ngoài trang bị súng ống thường gặp, người chơi có thể tận dụng mọi đồ vật mà mình có thể tìm thấy trong siêu thị như chảo rán, máy cắt cỏ, xe đẩy... hay thậm chí là banh da. Không những vậy, người chơi có thể tận dụng các quầy hàng để giúp Frank tút lại trang phục bên ngoài, hoặc chế biến món ăn để cải thiện sức khoẻ. Rất thú vị!

Trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ, máy tự động ghi nhận thời gian mà bạn đã bỏ ra để thực hiện.Thời gian này sẽ trực tiếp ảnh hưởng đến các tình huống mà người chơi sẽ gặp trong game cũng như hé lộ phần nào những bí mật liên quan đến trò chơi. Rất may mắn là không như bản game trên Xbox 360 vốn chỉ cung cấp duy nhất một "file save", trong CTYD người chơi được cung cấp nhiều "slot save" để có thể thưởng thức nhiều kết cục, cũng như sửa sai khi cần thiết.

Tuy nhiên, do được "port" từ hệ máy mạnh hơn sang hệ máy có cấu hình khiêm tốn hơn nên bản Dead Rising lần này buộc phải hy sinh khá nhiều về mặt hình ảnh lẫn âm thanh. Hệ quả là số lượng zombie xuất hiện trong cùng một cảnh chơi bị giảm khá nhiều. Ngoài ra, trí thông minh của chúng cũng bị "ngu hoá" phần nào nên không còn khiến người chơi phải lúng túng, vất vả khi đối mặt. Chất lượng âm thanh của game cũng nghèo nàn khi được thực hiện rất hời hợt, kém xa so với bản game trước. Những chi tiết này đã vô tình làm giảm giá trị của CTYD và khiến nó trở thành một bản chuyển hệ trung bình không hơn không kém!

**HẠNH NGUYÊN**

**DEAD RISING CHOP TILL YOU DROP**

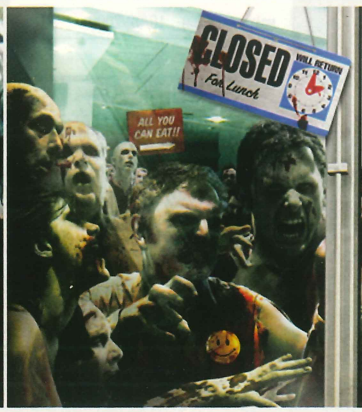
| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Capcom |
| PHÁT TRIỂN | Capcom |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii, Xbox 360, Mobile |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 24/02/2009 |
| ESRB | Mature |

## ƯU

- Cho phép người chơi nhiều slot để lưu game.
- Kho vũ khí đa dạng.

## KHUYẾT

- Số lượng và chất lượng zombie kém hơn nhiều so với bản game trước.
- Chức năng chụp ảnh của Frank bị vô hiệu hoá.
- Chất lượng âm thanh mô phỏng nghèo nàn.



# SINH VẬT NGUY HIỂM?

## DEADLY CREATURES

Deadly Creatures là trò chơi hành động góc nhìn người thứ ba do Rainbow Studios phát triển độc quyền dành cho Wii. Từ các hình ảnh phác họa (concept) cho đến đồ họa, âm thanh trong game, Deadly Creatures luôn nhấn mạnh vào một thế giới kinh khiếp mà mục tiêu cao nhất là sống còn. Không thực sự có một hình tượng anh hùng nào được thể hiện trong game, mà vai chính được giao cho một con nhện và một con bò cạp.

Hai sinh vật trên lần lượt thế chỗ nhau trong vở diễn "nội chiến sa mạc" mà Deadly Creatures dàn dựng, nhấn mạnh yếu tố hành động. Cách chơi của nhện hoàn toàn khác với bò cạp. Nhện thì lanh lẹ, có thể trèo lên tường và sử dụng tơ để tấn công đối thủ nhưng không mạnh về phòng thủ. Về phần bò cạp, sức uy hiếp từ nọc độc của nó luôn khiến cho đối thủ khiếp sợ. Có thể xem đây là dạng "tanker" chính hiệu vì có tốc độ di chuyển chậm và khả năng chịu đòn tốt. Tuy thế, Deadly Creatures không mang đến kiểu chơi chỉ biết "nhấn và nhấn", mà với từng dạng đối thủ, người chơi cần có cách tiếp cận khác nhau. Phần điều khiển của Deadly Creatures tỏ ra khá dễ chịu khi kết hợp Wii Remote với Nunchuck. Bên cạnh đó, các kiểu di chuyển và đòn tấn công mới sẽ được mở ra khi bạn kiếm đủ điểm (bằng cách đánh bại đối thủ).

Thỉnh thoảng bạn sẽ vấp phải chút khó chịu khi xoay chuyển góc quay camera, hoặc hệ thống nhận diện đối thủ gặp trục trặc, tệ hơn nữa là không thể di chuyển vào đúng vị trí mong muốn. Ngoài những lỗi như vậy, Rainbow đã thực hiện công việc của mình khá tốt. Trong môi trường sa mạc, các sinh vật thể hiện chi tiết, chuyển động y như thật trong những cơn gió cát... hợp với Wii. Nhạc nền cũng tuyệt, lên xuống trầm bổng kết hợp với các kiểu tiếng động giúp tạo ra áp lực nghẹt thở cho một trò chơi dạng "đi săn hoặc bị săn".

Deadly Creatures không quá dài, diễn ra trong khoảng từ 6-10 giờ chơi, lại có nét riêng, hấp dẫn hơn các tựa game "chặt chém" thường thấy trên Wii. Điều đó đủ để bạn rước ngay "em" này về nhà.

ĐẶNG CHÂU

| DEADLY CREATURES | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | THQ |
| PHÁT TRIỂN | Rainbow Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 10/02/2009 |
| ESRB | Teen |

**ƯU**
- Cách thiết kế màn chơi sinh động.

**KHUYẾT**
- Lỗi camera.
- Thỉnh thoảng đột ngột rớt khung hình.

# Coraline
# Gia đình hạnh phúc

| CORALINE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | D3 Publishing |
| PHÁT TRIỂN | Papaya Studio |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 27/01/2009 |
| ESRB | Everyone |

**ƯU**
- Cốt truyện sâu sắc.

**KHUYẾT**
- Nhanh vướng vào lối mòn.

Có bao giờ bạn cảm thấy cha mẹ hoàn toàn không để ý đến mình và lúc đó chẳng có cái gì là quan trọng với bạn? Hay bạn muốn tìm một cuộc sống mới với đầy đủ tình thương của mọi người? Coraline thể hiện được những điều trên.

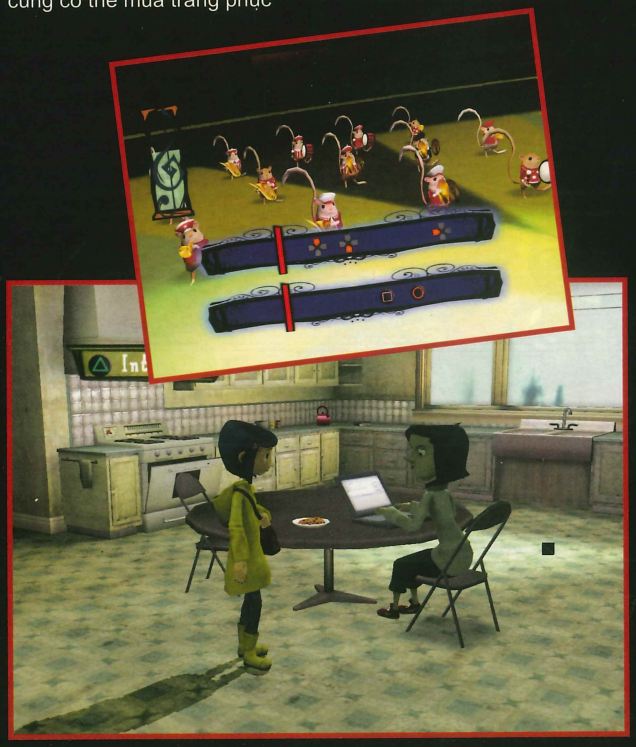
Game bắt đầu với việc cô bé Coraline Jones dọn đến một căn hộ mới sống cùng cha mẹ tại khu phố Pink Palace, nhưng chẳng bao giờ họ có thời gian dành cho cô. Ngay sau khi dọn đến nơi ở mới, cha mẹ Coraline bắt đầu giao nhiệm vụ cho cô. Người cha yêu cầu cô bé tìm vật "Blue Items" trong nhà. Mẹ cô thì yêu cầu dọn đồ trong hành lý ra. Mỗi lần nhận nhiệm vụ, Coraline được chỉ dẫn cách thực hiện một cách cặn kẽ. Kể cả khi được yêu cầu gặp gỡ những người láng giềng mới, họ sẽ chỉ cho bạn vài điểm thú vị thông qua những trò chơi mini-game hay tổ chức những cuộc tìm kiếm nhỏ. Dường như chẳng ai thực sự hiểu Coraline mà chỉ ra lệnh. Sự thất vọng hiển nhiên sẽ dẫn đến việc Coraline cố gắng thay đổi bản thân mình.

Sau một vài sự kiện, người chơi sẽ được bước vào Other World – ngôi nhà mơ ước có tình thương yêu, chăm sóc của cha mẹ và thời gian của họ dành cho con cái. Họ cùng nhau nấu ăn, vui chơi với Coraline. Nhưng mỗi khi đến giờ đi ngủ, Coraline lại quay về với cuộc sống thực. Cô sẽ sống trong thế giới thực chẳng ai để ý đến mình hay sẽ sống trong thế giới ảo Other World nơi mọi người luôn quan tâm lẫn nhau? Rồi khi cuộc sống ảo Other World lộ ra bộ mặt quỷ quyệt của nó, Coraline sẽ làm gì trước khi thoát khỏi chốn ấy?

Coraline mang hơi thở của thể loại phiêu lưu cổ điển mà lại có vẻ giống Silent Hill hay Eternal Darkness dành riêng cho lứa tuổi 8-12, trong đó nhân vật tiếp xúc với môi trường xung quanh, thu nhặt các đồ vật và kết hợp đồ vật để hoàn thành nhiệm vụ. Khi bắt đầu chơi, bạn sẽ nhanh chóng cảm thấy hứng khởi và vui thích vì cốt truyện mạnh mẽ. Tuy nhiên chơi càng nhiều thì game càng nhanh đi vào lối mòn vì sự gượng gạo ở phần cuối game không mang tính mở và ngẫu nhiên như lúc ban đầu. Một khi đến vị trí nào đó, bạn sẽ chỉ thực hiện một chuỗi sự kiện và xem kết quả. Do đó, bạn có thể tìm thêm hứng khởi ở các mini-game (tổng cộng khoảng 50 trò) như Magic 8 Ball, Labrynth...

Phần thưởng cho mỗi lần hoàn thành nhiệm vụ là điểm thưởng, có thể dùng để mua tranh ảnh hoặc các đoạn cắt cảnh trong game. Người chơi cũng có thể mua trang phục để làm cho nhân vật của mình "xì tin" hơn. Được thiết kế khá độc đáo và nhắm đến đối tượng gia đình, Coraline rất thích hợp để bố mẹ và con cái cùng chơi, cùng nhìn lại mình để "tự giáo dục" và biết dâu sẽ thực hiện được ngôi nhà đầy tình thương yêu thực sự.

**BÁCH HOA**



# ĐƯỜNG ĐUA NASCAR

| NASCAR KART RACING | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Electronic Arts |
| PHÁT TRIỂN | Electronic Arts |
| THỂ LOẠI | Đua xe |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 10/02/2009 |
| ESRB | Everyone |

Việc không thành công lắm với các bản game NASCAR gần đây buộc EA, hãng đang nắm giữ thương hiệu này, phải tìm cách "đổi mới". Thể hiện rõ nhất của sự đổi mới này chính là phiên bản mới nhất của tựa game dành cho Wii mang tên Nascar Kart Racing (NKR).

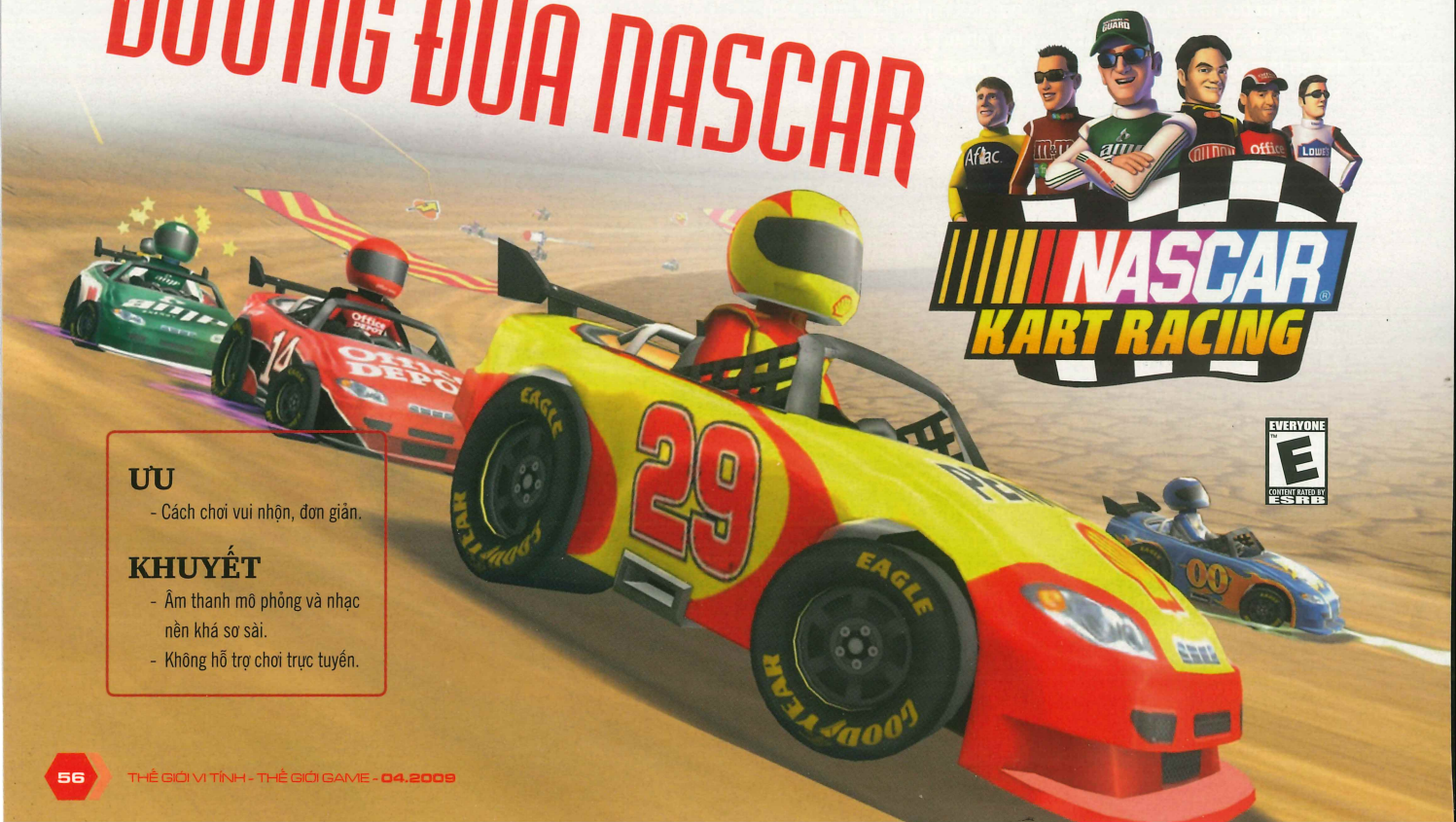
Như tên gọi đã ngụ ý, thay vì đi theo phong cách mô phỏng lái truyền thống vốn khá kén chọn người chơi, NKR chuyển sang phong cách đơn giản nhưng không kém phần hấp dẫn tương tự loạt Mario Kart nổi tiếng của Nintendo. Điều này có nghĩa là trên các đường đua nổi tiếng như Daytona International Speedway, River Side, Race Oil Harbor... bạn có thể thu thập các vật phẩm hữu dụng để ngăn cản các tay đua khác đang cùng tham gia tranh tài. Ví dụ, Free Pass có thể giúp tăng tốc đột ngột và tạm thời "bất khả xâm phạm" để ủi các tay đua khác văng khỏi đường chạy. Trong khi đó, kích hoạt Yellow Flag có thể làm tất cả các tay đua khác chạy chậm hơn bình thường để bạn thực hiện những cú bứt phá bất ngờ. Ngoài ra, bạn còn có thể kết hợp với đồng đội máy chạy sát nhau tạo thành luồng điện xẹt nhằm thực hiện những cú Sling Shot làm xe đối phương bị lạc bánh.

Ngoài kiểu đua đường trường truyền thống, trong NKR người chơi sẽ bắt gặp thêm nhiều kiểu đua quen thuộc khác như Time Trials – hoàn thành vòng đua tốt nhất trước thời gian yêu cầu hay Drive Through The Gates – chạy luồn qua các cổng được xếp đặt khá lắt léo trên đường đua càng sớm càng tốt... Nhìn chung các kiểu đua này không mới nhưng giúp người chơi hứng khởi và không bị nhàm chán khi thưởng thức game.

NKR không tận dụng chức năng Wii Remote như hầu hết các game đua xe trên Wii, nên việc điều khiển game sẽ không mấy khó khăn khi mới tiếp xúc lần đầu. Ngoài ra, bạn còn có thể tận dụng lại tay cầm cũ của Game Cube hay Classic Controller giúp tiết kiệm được khoản chi phí kha khá khi muốn thưởng thức phần chơi mạng cùng bạn bè. Đáng tiếc là chức năng chơi mạng của game chỉ hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc qua việc chia sẻ màn hình chơi thay vì tích hợp luôn cả chức năng chơi trực tuyến như nhiều game hiện nay.

Không có đồ họa hớp hồn, bóng bẩy nhưng NKR tạo được ấn tượng tốt với những ai yêu thích giải NASCAR ngoài đời thực khi hầu hết các nhân vật trong game đều được dựng theo mẫu các tay đua nổi tiếng như Carl Edwards, Kyle Busch, Dale Earnhardt Jr., Jeff Gordon... Tuy nhiên, chất lượng nhạc nền và hiệu ứng âm thanh mô phỏng của game khá đơn điệu, tẻ nhạt. Nếu không màng đến những khuyết điểm này thì NKR vẫn là game đua xe "chơi được" và hứa hẹn một tương lai khởi sắc cho dòng game đua xe kỳ cựu NASCAR.

**NGỌC ANH**




**ƯU**
- Cách chơi vui nhộn, đơn giản.

**KHUYẾT**
- Âm thanh mô phỏng và nhạc nền khá sơ sài.
- Không hỗ trợ chơi trực tuyến.

| TIME CRISIS STRIKE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Namco Bandai |
| PHÁT TRIỂN | Namco Bandai |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | iPhone |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 30/01/2009 |
| ESRB | Everyone |

Time Crisis là sêri bắn hồng tâm (rail shooter) nổi tiếng của Namco Bandai qua hàng loạt phiên bản trên máy arcade hoặc các đời máy PlayStation kết hợp với súng GunCon. Đã khẳng định được chỗ đứng vững chắc ở chiến trường quen thuộc, Namco Bandai tiếp tục phiêu lưu sang "miền đất mới" mang tên iPhone qua tựa game Time Crisis Strike (TCS), với mục tiêu khai thác tính cơ động và cảm ứng đa điểm (multi-touch) của dòng thiết bị đang rất "hot" này.

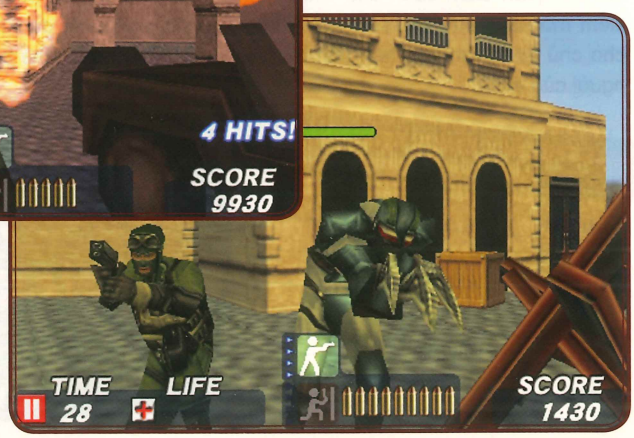
TCS mang bản chất "bình mới rượu cũ" khi được chuyển thể từ phiên bản Time Crisis đầu tiên xuất hiện từ năm 1995 và mang phần lớn nội dung của bậc tiền bối với một số điểm mới, cải tiến. Phần chơi theo cốt truyện Arcade vẫn gồm 3 màn chơi nhỏ, xoay quanh cuộc chiến của điệp viên Richard Miller thuộc VSSE chống lại lực lượng phiến loạn và giải cứu con gái tổng thống. Bổ sung cho phần chơi theo cốt truyện khá ngắn là phần chơi theo từng màn riêng lẻ One Stage Trial hoặc phần chơi Crisis Mission với các nhiệm vụ khác nhau cần phải hoàn thành để mở khóa những nhiệm vụ mới. Các mục tiêu cần hoàn thành khá đa dạng từ hạ gục tất cả kẻ địch trong thời gian cho phép đến chỉ hạ những tên có màu sắc nhất định. Tuy nhiên, các nhiệm vụ này cũng khá ít ỏi.

Nét đặc trưng của game ngoài việc hạ đối thủ, nấp và nạp đạn lại, thời gian giới hạn ở mỗi khu vực vẫn được giữ nguyên thì cách điều khiển đã được thiết kế lại cho phù hợp với hệ máy mới. Để hạ gục các tên địch, người chơi không cần dùng GunCon nữa mà có thể dùng tay "chạm" vào chúng trên màn hình và tính năng này được thiết kế rất tốt, trừ một số tên ở xa màn hình có kích thước hơi nhỏ đòi hỏi phải khéo léo một chút. Thao tác ẩn nấp và nạp lại đạn cũng khá đơn giản khi người chơi chỉ cần nghiêng màn hình ra phía trước hoặc sau để nhân vật tự động giấu mình sau các vật cản. Nhìn chung cách điều khiển trong TCS mang lại cho người chơi những cảm nhận mới mẻ và đáng hài lòng.

Tuy nhiên TCS cũng có những điểm chưa thật sự thuyết phục. Vốn được chuyển thể từ phiên bản Time Crisis đầu tiên đã khá già cỗi nên việc mong đợi những màn trình diễn đồ họa xuất sắc là bất khả thi. Các nhân vật và mô hình tuy được thiết kế ở dạng 3-D nhưng lại có khá nhiều góc cạnh và thô ráp. Tuy nhiên, có một điều an ủi là bạn cũng không có nhiều thời gian để ngắm nghía những bộ mặt "xấu xí" vì phải nhanh chóng hạ gục bọn chúng nếu không muốn "gameover" sớm. Cảnh nền thiếu hẳn các hiệu ứng ánh sáng động nên khó tạo nét sinh động cho màn chơi. Tuy nhiên mức khung hình của game lại khá ổn định là một điểm cộng đáng ghi nhận. Phần âm thanh hay hơn hẳn khi được thiết kế khá lôi cuốn, các hiệu ứng khá tốt.

Với TCS, Namco Bandai đã chứng tỏ mình là kẻ nhanh tay khi đưa thương hiệu Time Crisis lên iPhone sớm hơn đối thủ quen thuộc The House of the Dead. Liệu đây có phải là phát súng khơi mào cho sự đổ bộ hàng loạt các tựa game cùng loại lên chiếc máy này hay không? Câu trả lời sẽ sớm có nhưng ít nhất ngay từ bây giờ bạn đã có thể chiến đấu trên chiếc iPhone mọi lúc mọi nơi với TCS.

**NGUYỄN QUÂN**




## ƯU

- Tận dụng tính năng cảm ứng đa điểm khá tốt.
- Bổ sung phần chơi theo nhiệm vụ.

## KHUYẾT

- Các phần chơi khá ngắn.
- Đồ họa không thật xuất sắc.

# PRINNY
## Can I Really Be the Hero

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# TA THỰC SỰ LÀ ANH HÙNG?

*"Cách chơi khó và đánh đố người chơi chính là điểm nhấn đặc biệt của trò chơi này!"*

Nippon Ichi Software (NIS) – hãng game có trụ sở chính tại Gifu Prefecture, được biết đến như một trong những hãng phát triển game dàn trận nhập vai có uy tín đến từ đất nước mặt trời mọc với các sản phẩm có chất lượng tốt như Disgaea: Hour of Darkness, Phantom Brave... Dường như không còn muốn bó hẹp sở trường của mình, hãng đã quyết định thử nghiệm sang thể loại mới mà cụ thể là dòng game 2D platform với trò chơi Prinny Can I Really Be The Hero? (PCIRBTH?) dành cho hệ PSP.

Lấy bối cảnh chơi là thế giới Netherworld trong game Disgaea: Hour of Darkness trước đây, người chơi sẽ vào vai đội quân chim cánh cụt "Prinny" tìm kiếm món ăn "Utra Dessert" để phục vụ cho chủ nhân Etna có bản tính rất khác người của mình.

Tương tự các đại diện ưu tú của dòng 2D platform trước đây như Mario, Klonoa mục tiêu chính mà trò chơi đặt ra chính là vượt qua các chướng ngại vật và hoàn tất chuyến hành trình từ điểm A sang điểm B. Để đối phó với các khó khăn xuyên suốt hành trình, các chú chim cánh cụt Prinny được trang bị khả năng hụp người và thực hiện những cú trượt để né đòn, nhảy xa, đặc biệt là cặp dao để tấn công đối phương. Người chơi có thể kết hợp khả năng nhảy cao và tấn công của Prinny (nhấn phím vuông) để thực hiện chiêu Air Slash. Lúc này, Prinny sẽ phóng các lưỡi dao về phía đối phương, rất thích hợp nếu bạn muốn tấn công ở khoảng cách an toàn. Cuối cùng là chiêu Hip Pound, người chơi phải thực hiện cú nhảy cao kết hợp với phím xuống để vào trúng đầu đối phương, khiến chúng xây xẩm mặt mày. Khi trúng phải chiêu này, từ trùm đến

**PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | NIS |
| PHÁT TRIỂN | NIS |
| THỂ LOẠI | Platform |
| HỆ MÁY | PSP |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 17/02/2009 |
| ESRB | Teen |

bọn "cắc ké" bạn phải đụng độ trên đường đi đều dễ dàng bị "nướng máu" rất nhanh so với các chiêu tấn công bình thường.

Song song với các chiêu thức cơ bản trên, người chơi còn có thể tận dụng các chiến xa, đĩa bay được bố trí trên đường đi để tạo lợi thế cho mình trước đối phương. Cơ bản là vậy, nhưng để áp dụng thành thục những gì vừa nêu xuyên suốt các màn chơi của trò này lại không phải là chuyện dễ. Nhất là khi các cạm bẫy được sắp đặt rất tinh vi và liền thành chuỗi mắt xích rất phức tạp. Ví dụ, để hạ cánh an toàn qua một bờ tường, bạn vừa phải tìm cách tránh né các quả cầu lửa vừa phải đối phó với các sinh vật bay thường xuất hiện thành từng bầy rất nguy hiểm. Chưa kể là khi đáp qua bờ kia bạn còn phải đối phó với các ninja thoắt ẩn thoắt hiện. Đây là lý do ngay từ đầu, trò chơi đã hào phóng tặng sẵn người chơi 1000 mạng để lót tay, ngoài ra các màn chơi còn được rải đầy các checkpoint để bạn có thể tiếp tục chuyến hành trình bất kỳ lúc nào.

Điểm khá khác biệt giữa PCIRBTH? với các trò chơi khác là khởi điểm người chơi đã được tự do lựa chọn sáu màn chơi (trên tổng số 10 màn trong game) bất kỳ để hoàn thành. Căn cứ vào điều này mà độ khó cũng như trùm cuối của các màn sẽ được thay đổi ngẫu nhiên. Sau khi đã chinh phục hoàn toàn các thử thách trong game bạn còn có thể tải về các màn chơi mới dự tính sẽ được phát hành miễn phí trong nay mai. Mặt khác, với rất nhiều kết thúc chờ đợi người chơi khám phá, PCIRBTH? chắc chắn sẽ thuyết phục bạn thưởng thức không chỉ một lần.

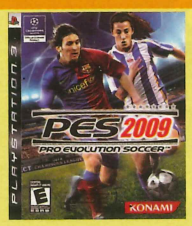
Đẹp mắt và vừa tai, đó là những gì có thể miêu tả ngắn gọn về chất lượng nghe nhìn của PCIRBTH? Không chỉ có vậy, chính lời thoại dí dỏm và kiểu cường độ hoá sự việc một cách thái quá khiến người chơi không khỏi bật cười khi thưởng thức cũng là điểm sáng giá của trò chơi này. Tuy nhiên, với độ khó tương đối cao PCIRBTH? có lẽ chỉ thích hợp với các tay chơi lão luyện thay vì các game thủ mới vào nghề.

**THIÊN CHƯƠNG**

**Ưu**
- Hình ảm tốt.
- Cách chơi thử thách và lôi cuốn.

**Khuyết**
- Độ khó cao.

**HOTGAME SHOP**
**www.hotgameshop.net**
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com




**PSP 3000:** 3.400.000đ / **XB360 Arcade:** 5.000.000đ / **WII:** 4.000.000đ / **PS2:** 2.500.000đ
**NDS:** 2.750.000đ (Tặng kèm 1000 Game) / **PS3 80GB:** 7.000.000đ

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ **(400 games)**
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- **Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 ( Có bảo hành )**
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

***PS3 80GB DualShock***

**Chi nhánh Hotgame tại Hải Phòng:** Số 100 đường Đại học dân lập Hải Phòng (Điện thoại: 0915.559.664)

# PATAPON 2
## TRỐNG TRẬN VANG RỀN

**Với Patapon 2, người chơi có dịp tái ngộ đoàn quân ngộ nghĩnh sau một năm xa cách. Còn gì thú vị hơn khi lại cùng sát cánh với các chiến binh này.**

Với sự xuất hiện của Patapon trên máy PSP vào năm ngoái, Sony đã tạo được dấu ấn qua sự kết hợp đầy sáng tạo giữa thể loại chiến thuật và âm nhạc cùng với nền đồ họa 2-D đậm tính nghệ thuật. Giành được một số giải thưởng quan trọng trong năm qua, Patapon khẳng định được chỗ đứng vững chắc trong lòng mọi người. Nối tiếp thành công, Sony tiếp tục tung ra phiên bản Patapon 2 (P2) với cách chơi kế thừa những nền tảng vững chắc của người đi trước. Tiếng trống trận lại vang rền và đoàn quân Patapon tiếp tục đưa bạn vào những trận chiến hấp dẫn và vui nhộn.

| PATAPON 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Computer Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Pyramid / Japan Studio |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật / Âm nhạc |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 06/03/2009 |
| ESRB | Everyone |

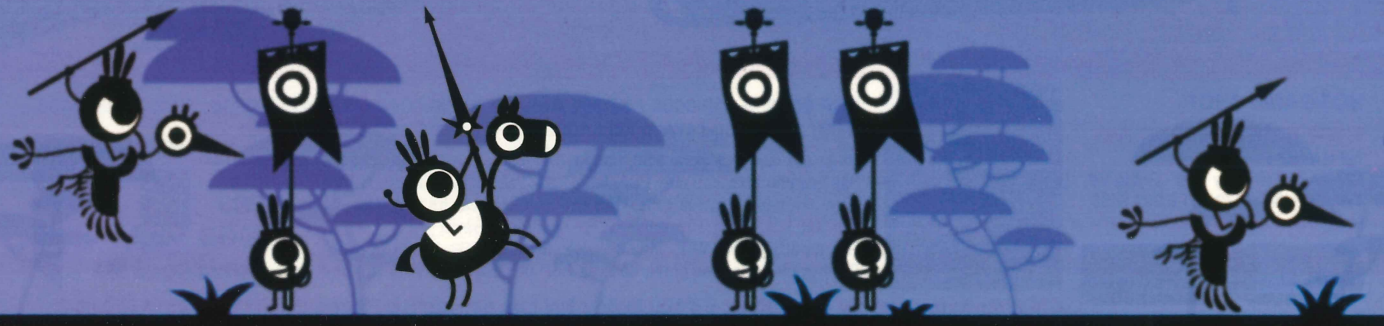
### Tiếp nối chuyến hành trình

P2 tiếp nối câu chuyện trong phiên bản đầu tiên kể về chuyến phiêu lưu của bộ tộc Patapon tìm kiếm miền đất hứa Earthend nơi chứa báu vật thần thoại IT. Sau khi đã đóng xong con tàu ở cuối phần đầu, họ lên đường vượt đại dương thực hiện ước mơ. Trong chuyến hải trình, họ đã dụng độ và bị một con thủy quái hung tợn đánh bại và con tàu trôi dạt vào một miền đất xa lạ. Sau tai nạn, mọi người thất lạc nhau, chỉ còn lại mỗi chiến binh Hatapon cùng chiếc trống trận linh thiêng của bộ tộc. Người chơi lại tiếp tục vào vai đấng tối cao Almighty, thúc vang tiếng trống giúp Hatapon tập hợp đồng đội, tiếp tục cuộc hành trình. Miền đất xa lạ cần khám phá với đầy rẫy hiểm nguy là bối cảnh cho cuộc hành quân của những chiến binh dũng cảm lần này.

### Quen thuộc và dễ hòa nhập

P2 sử dụng lại gần như tất cả các yếu tố hình thành nên cách chơi của Patapon và bổ sung thêm một số yếu tố mới để đưa game đến gần với người chơi hơn. Dễ nhận thấy nhất là bạn đã có thể lựa chọn 3 độ khó khác nhau khi chơi (Easy, Normal và Hard). Nếu phiên bản đầu tiên với độ khó mặc định và không thể thay đổi (ngang với Normal ở bản này) được đánh giá là khá "xương" thì độ khó Easy ở phiên bản này giúp người chơi dễ thở hơn, còn Hard dành cho ai thích chinh phục những thử thách thật sự. Nhiều độ khó để lựa chọn cũng đồng nghĩa game dễ tiếp cận với số đông game thủ hơn, từ người mới nhập cuộc cho đến những tay lão luyện trong thể loại này.

P2 tạo cho bạn cảm giác quen thuộc và dễ hòa nhập nếu như đã từng chơi qua Patapon bởi cả 2 không có quá nhiều khác biệt trong cách điều khiển. Bốn nút bấm tam giác, vuông, O và X tương ứng với 4 âm điệu "chaka", "pata", "pon" và "don" của chiếc trống trận. Người chơi ra các mệnh lệnh thông qua các điệu trống 4 âm tiết khác nhau, điều khiển đoàn quân của mình tiến lên, lùi, tấn công, phòng thủ hay tạo các hiệu ứng thời tiết khác hỗ trợ chiến đấu. Bạn phải nhấn nút theo đúng nhịp điệu nếu không điệu trống sẽ thất bại, còn nếu thành công liên tiếp sẽ tăng số lần combo và kích hoạt chế độ Fever giúp tăng sức tấn công gấp nhiều lần. Giữ được trạng thái Fever càng



lâu là tiêu chí ưu tiên hàng đầu nếu muốn giành thắng lợi trong các trận chiến, đặc biệt khi đối đầu với những con trùm hung tợn. Game được chia làm nhiều màn chơi, ở mỗi màn bạn sẽ điều khiển đoàn quân Patapon hành quân trên cảnh nền 2-D nằm ngang, tiêu diệt các kẻ địch trên đường và về đích an toàn. Một số màn chơi sẽ được bạn chơi lại nhiều lần để tìm đủ nguyên liệu sản xuất và nâng cấp các đơn vị quân.

Bên cạnh các đơn vị quân quen thuộc như Yaripon, Tatepon, Yumipon, Kibapon, Dekapon và Megapon, P2 bổ sung thêm ba đơn vị lính mới nhằm tăng thêm sự phong phú các chủng loại quân. Đó là Toripon, đơn vị lính cưỡi chim có khả năng tấn công từ trên cao với tầm hoạt động khá xa nhưng lại yếu với các loại vũ khí chống quân bay; Robopon là các chiến binh thép có sức tấn công tầm gần mạnh và Mahopon là đơn vị sử dụng phép thuật tùy vào các loại gậy phép được trang bị. Ba đơn vị này cùng với 6 đơn vị binh lính từ phiên bản trước sẽ tăng thêm tính chiến thuật, buộc người chơi phải lựa chọn các đơn vị hợp lý, hiệu quả trước mỗi màn chơi. Ngoài ra, P2 còn giới thiệu một nhân tố hoàn toàn mới là Heropon, đơn vị tướng lĩnh với khả năng thay đổi kiểu chiến đấu theo mọi đơn vị khác và có những đòn tấn công đặc biệt mạnh mẽ của riêng mình. Việc xuất hiện của Evolution Tree giúp tùy biến các đơn vị càng có chiều sâu hơn khi người chơi có thể sử dụng Ka-ching (đơn vị tiền tệ trong game) và các vật phẩm đặc biệt khác để nâng cấp khả năng của các đơn vị lên nhiều lần.

Hãng phát triển Pyramid đã đẩy mạnh chiều dài game lên đến hơn 80 màn chơi mà một số màn rất khó khiến bạn tốn nhiều công sức mới vượt qua được. Bên cạnh bộ tộc thù địch Zigoton, người chơi còn chạm trán với các bộ tộc khác cùng hàng loạt những con trùm đáng sợ. Ngoài màn chơi chính còn có các minigame mà phần thưởng là các vật phẩm đáng giá. Bổ sung thêm tính năng chơi multiplayer qua ad-hoc, P2 đem lại những trải nghiệm mới ở phần chơi nhiều người mà phiên bản đầu tiên chưa làm được. Có thể nói với một số bổ sung nhưng cách chơi không có nhiều thay đổi, tuy P2 không có được giá trị của người khai phá con đường mới nhưng những gì đã thể hiện cho thấy game vẫn xứng đáng là một hậu duệ tốt.

## Giữ nguyên nét nghệ thuật

Đồ họa được đánh giá cao bởi phong cách 2-D đơn giản nhưng đầy tính nghệ thuật và phông màu tươi tắn là những nét đặc trưng mà P2 tiếp tục thừa hưởng từ Patapon. Tiếp tục đẩy mạnh thêm sự hài hước, vui nhộn qua từng đường nét thiết kế nhân vật, P2 tạo được một thế giới sống động đầy các chiến binh ngộ nghĩnh trên chiếc máy PSP.

Thế mạnh của một game sử dụng yếu tố âm nhạc đã được thể hiện rõ qua phần âm thanh của P2. Các giai điệu sôi động hơn và các chiến binh Patapon cũng "nhiều chuyện" hơn khi liên tục phát ra những âm thanh vui tai. Nếu như mọi người khó mà chê được màn trình diễn hình-âm trong Patapon thì cũng không dễ tìm ra khuyết điểm trong phần này ở P2 bởi chất lượng xuất sắc của cả hai.

Đoàn quân Patapon lại tiếp tục hành quân tới những đỉnh cao mới và thật khó có gì có thể ngăn cản được họ lúc này.

**NGUYỄN QUÂN**

**ƯU:**
- Bổ sung thêm những đơn vị quân mới.
- Nhiều màn chơi, minigame và chế độ multiplayer mới.
- Đồ họa và âm thanh vẫn xuất sắc.

**KHUYẾT:**
- Một số màn chơi khá khó.

# PHANTASY STAR PORTABLE

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# SỨ MỆNH LIÊN HÀNH TINH

Kể từ sau phiên bản Phantasy Star Online trên hệ Dreamcast (sau được chuyển lên PC, Xbox và GameCube), dòng game Phantasy Star bắt đầu chuyển hướng mạnh mẽ theo cách chơi trực tuyến.

Các bản game gần đây của dòng game này như Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus, Phantasy Star Zero cũng không ngoài xu thế đó. Chính vì vậy, trước khi trình làng, Phantasy Star Portable (PSP) – thành viên mới nhất trong đại gia đình Phantasy Star, được các fan kỳ vọng rất nhiều khi giờ đây họ có thể thưởng thức tựa game này mọi lúc mọi nơi ở cả hai phần chơi đơn lẫn trực tuyến.

Phần chơi đơn của PSP diễn ra sau sự kiện của Phantasy Star Universe, lúc này trạm không gian của lực lượng GUARDIANS bị tấn công bởi những quái vật lạ mặt có tên gọi SEED. Trong tư cách là thành viên của tổ chức GUARDIANS người chơi được giao nhiệm vụ đánh đuổi sự xâm lăng của những quái vật bí ẩn này đồng thời truy tìm kẻ chủ mưu đứng đằng sau kế hoạch trên.

Trong PSP, tuỳ thuộc vào thời gian sử dụng vũ khí cũng như vũ khí bạn lựa chọn mà khi lên cấp các chỉ số cơ bản như sức mạnh, sức khoẻ, nghề nghiệp... sẽ được máy tính toán và tự động cộng theo nhiều cách khác nhau. Để phát huy hiệu quả của nhân vật, ngoài việc luyện cấp thường xuyên bằng các nhiệm vụ chính lẫn phụ bạn có thể dùng tiền để học các kĩ năng khi sử dụng vũ khí như yểm thêm các yếu tố lửa, băng; thực hiện những đòn liên hoàn phức tạp... Các kĩ năng này cũng sẽ tự động lên cấp tuỳ thuộc vào số lần bạn sử dụng.

Trong phần chơi đơn, ngoài nhân vật chính người chơi còn có thể tuyển mộ thêm các nhân vật phụ (tối đa là ba người) để hỗ trợ khi thực hiện nhiệm vụ. Tuy nhiên, trí thông minh của các nhân vật phụ này khá hạn chế. Họ thường xuyên làm những việc ngược đời như sử dụng bình hồi phục sức khoẻ ngay khi cả nhóm đều đang "khoẻ mạnh" hay đứng ngắm cảnh để bạn tự xoay sở đối phó với quái vật.

Thay đổi đáng kể nhất của PSP so với các bản game gần đây là giao diện các shop đồ, nhân vật phụ được giản lược đến mức tối thiểu khi chỉ được tượng trưng bằng các menu lệnh và các biểu tượng. Vì vậy để mua sắm, trò chuyện, giao nhận nhiệm vụ người chơi chỉ cần duyệt các trình đơn hoặc chọn các biểu tượng cần thiết thay vì phải cuốc bộ tốn nhiều công sức so với trước đây. Ngoại trừ chi tiết này cách chơi của PSP không khác biệt mấy so với các game hành động nhập vai trên thị trường hiện nay. Người chơi sẽ thực hiện nhiệm vụ bằng cách chạm trán các quái vật, tích luỹ điểm thưởng để lên cấp cũng như thu thập tiền bạc, vật dụng để trang bị cho nhân vật giáp trụ, vũ khí mạnh hơn.

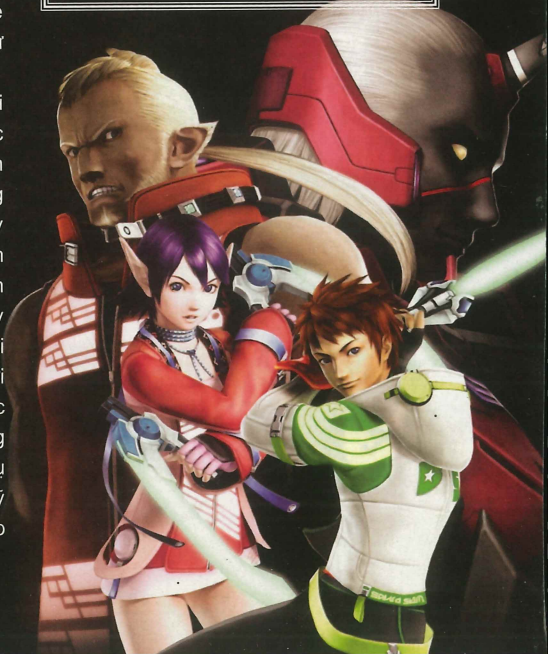
Không thực sự sắc sảo nhưng hình ảnh trong PSP rất ưa nhìn nhờ phối màu sáng, tươi tắn dễ đập vào mắt người chơi. Phần nghe của game cũng chỉ dừng ở mức trung bình và không đọng lại nhiều ấn tượng. PSP vẫn có sức hút đáng kể nếu như bạn yêu thích những game nhập vai theo phong cách chặt chém và không quan tâm nhiều đến phần chơi trực tuyến.

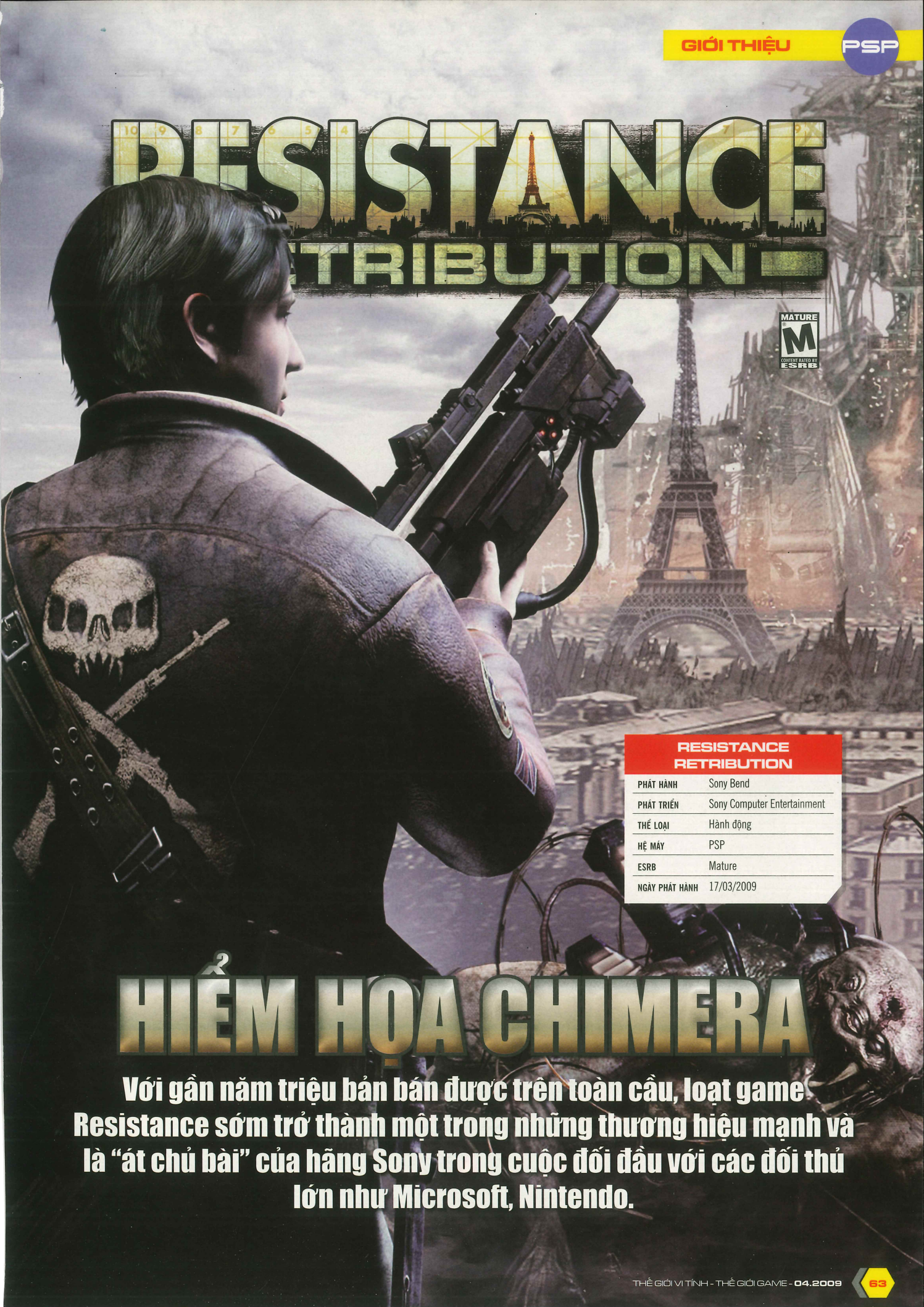
**MINH PHƯƠNG**

**Ưu**
- Cách chơi cuốn hút.
- Đồ họa ưa nhìn.

**Khuyết**
- Không có phần chơi trực tuyến
- Phần chơi mạng qua Ad Hoc không ổn định.

| PHANTASY STAR PORTABLE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SEGA |
| PHÁT TRIỂN | Alfa System |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| HỆ MÁY | PSP |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/03/2009 |
| ESRB | Teen |






| RESISTANCE RETRIBUTION | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Bend |
| PHÁT TRIỂN | Sony Computer Entertainment |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | PSP |
| ESRB | Mature |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 17/03/2009 |

# RESISTANCE 2 HIỂM HỌA CHIMERA

**Với gần năm triệu bản bán được trên toàn cầu, loạt game Resistance sớm trở thành một trong những thương hiệu mạnh và là "át chủ bài" của hãng Sony trong cuộc đối đầu với các đối thủ lớn như Microsoft, Nintendo.**

Sau hai lần đặt chân lên PS3 rất thành công, dòng game này được Sony chuyển sang bến đáp mới là PSP với tựa Resistance Retribution (RR) không ngoài hy vọng giới thiệu đến nhiều game thủ chưa có dịp tiếp xúc cũng như thúc đẩy tình hình kinh doanh trên hệ máy cầm tay này vốn đang có dấu hiệu chựng lại nhiều tháng qua.

## BÌNH CŨ RƯỢU MỚI

Không ai biết rằng từ sự kiện Tunguska năm 1908, những sinh vật ngoài hành tinh mang tên "Chimera" đã đặt chân lên vùng Siberia. Tấn công con người bằng thứ virút khiến họ biến dổi thành những Chimera khác, cuối cùng vào năm 1949 những sinh vật này đã tập hợp được một đội quân hùng mạnh và lập kế hoạch bành trướng sang châu Âu. Trước sức tấn công như vũ bão của binh đoàn thiện chiến, cả châu Âu sớm thất thủ và thành lũy cuối cùng là nước Anh cũng có dấu hiệu lung lay khi đoàn quân Chimera đang tràn qua eo biển Manche....

James Grayson không thể quên ngày 15/5/1951. Chàng lính Anh thuộc lực lượng hải quân hoàng gia (Royal Marine), trong một lần tấn công sào huyệt của bọn Chimera tại Manchester, đã tình cờ phát hiện em trai mình đã bị nhiễm virút và sắp biến đổi thành một Chimera khác. Buộc phải tự tay hạ thủ em trai mình, Grayson gần như không làm chủ được bản thân và thường xuyên trái lệnh thượng cấp. Hệ quả là anh bị nhốt tại nhà giam của lực lượng Armed Forces. Gần ba tháng sau đó, Grayson tình cờ gặp được Raine Bouchard, người thuyết phục anh bình tâm quay trở lại chiến trường và dùng kinh nghiệm của mình để đối phó với bọn Chimera nhằm giành lại châu Âu. Không chút đắn đo, Grayson đồng ý tham gia chiến dịch Opertion Overstrike cùng với Bouchard. Điểm đầu tiên mà họ đặt chân tới chính là Rotterdam, Hà Lan.

## CÁCH CHƠI VẪN HẤP DẪN

Không chỉ thay đổi nhân vật chính, lần đầu tiên dòng game Resistance được chuyển hoàn toàn qua dạng hành động góc nhìn thứ ba (thay vì thứ nhất so với trước đây) vốn thích hợp với hệ máy PSP hơn. Phím analog vẫn đảm nhận vai trò di chuyển nhân vật, tuy nhiên các phím hành động (tam giác, vuông, X và O) thực hiện việc di chuyển camera cũng như hồng tâm của vũ khí. Để thay đổi vũ khí, nạp đạn, zoom vũ khí hoặc thực hiện các thao tác như nhảy, đặt bom... người chơi sẽ dùng cụm phím định hướng (D-pad); trong khi đó, các phím L và R dùng để khai hỏa vũ khí.

Với hệ thống điều khiển có phần phức tạp và khó thành thục hơn các phiên bản PS3 trước đây nên RR cung cấp hệ thống bắt mục tiêu tự động. Nhờ vậy, khi di chuyển trên chiến trường tùy vào tầm nhìn của nhân vật, hệ thống này sẽ bắt mục tiêu gần nhất để bạn dễ dàng xử lý. Ngoài ra, để tiện đối đầu với đối phương luôn áp đảo về số lượng và khá ma mãnh, RR cũng tích hợp luôn chức năng ẩn nấp (cover). Nhưng do thiếu hụt phím bấm, chức năng cũng sẽ do máy tự xử lý và để kích hoạt bạn chỉ cần di chuyển nhân vật đến các vách đá, bờ tường lớn. Đây là chức năng khá quan trọng, nhất là giờ đây thanh sức khỏe trong game được chia lại bốn nấc như phiên bản đầu tiên chứ không biến mất hoàn toàn như ở phiên bản thứ 2.

Dù chỉ là phiên bản dành cho hệ cầm tay nhưng số lượng vũ khí cũng rất đa dạng từ tiểu liên 303 Storm Rifle, súng tỉa Fareye FR, đến xuyên tường Auger-Ws và phóng lựu L206 LAARK... Tương tự các bản game trước, vũ khí trong game đều có hai chế độ bắn để bạn tùy chọn. Đặc biệt trong phiên bản này, lần đầu tiên bạn được ngồi trên người máy khổng lồ (Chemiran Mech) với uy lực dũng mãnh của phe đối phương; cỗ máy hủy diệt này còn có khả năng tự hồi

phục các vết thương. Có lẽ do "quá trâu" như vậy nên thời gian người chơi nắm quyền điều khiển nó khá khiêm tốn.

Phe Chimera cũng được bổ sung khi bên cạnh những người quen cũ Hybrid, Slipskull, Titan... bạn còn diện kiến thêm những khách mời mới như Hag với cặp mắt đỏ ngầu, to lớn có thể tấn công trên cạn lẫn dưới nước. Đáng kể nhất là bọn Boiler, thường xuất hiện thành từng đàn với những cái đầu to luôn sẵn sàng phát nổ khi áp sát được "con mồi". Vì vậy ngoài việc sử dụng vũ khí linh hoạt, bạn còn phải biết điểm yếu của từng loại quái vật mới có thể vượt qua các màn chơi hiệu quả.

Để khuyến khích người chơi mở khóa những đoạn phim, âm nhạc ẩn... RR xuất hiện hệ thống điểm kỹ năng (Skill Point) rất giống các điểm Trophy trên PS3 mà để đạt điểm, bạn phải cố gắng thực hiện một số yêu cầu trong các cảnh chơi. Ví dụ, tiêu diệt bốn tên Hybrid cùng lúc khi điều khiển robot, không được sử dụng ụ súng máy mà chỉ sử dụng vũ khí thường để đối phó với đối phương. Ngoài ra, để mở khoá những vũ khí bí mật, người chơi còn phải chịu khó tìm các tập tài liệu được giấu rất kĩ trong từng màn chơi. Với khá nhiều phụ lục như vậy, RR khiến người chơi gắn bó trong khoảng thời gian dài sau khi hoàn tất game.

Tiếp tục khẳng định thế mạnh chơi mạng của mình, RR tiếp tục hỗ trợ phần chơi này qua cả hai phần Ad-hoc – dành cho các buổi offline và Infrastructure – chơi trực tuyến với 8 người chơi trong cùng thời điểm. Điểm thú vị là tùy thuộc vào vũ khí sử dụng và số lượng đối phương hạ gục được, game sẽ phong tặng danh hiệu và huy chương cho bạn hoàn toàn khác nhau. Bên cạnh những mục chơi quá "nắm lòng" của các tín đồ chơi mạng như Team Deathmatch, Capture the Flag, Free for All, RR còn có hai mục chơi rất độc đáo và hấp dẫn là Assimilation và Containment. Phần này xin nhường bạn đọc tự khám phá nhé.

## HÌNH KHÁ ÂM HAY

Không chỉ thể hiện xuất sắc qua cả hai phần chơi đơn và mạng, góp công không nhỏ cho thành công của RR chính là hiệu ứng âm thanh rất trau chuốt và sắc sảo. Nội tâm các nhân vật được các diễn viên lồng tiếng thổi hồn rất chân thật, giàu cảm xúc. Lồng ghép ăn ý là các đoạn nhạc nền theo sát diễn biến game rất chặt chẽ. Tuy nhiên phần hình ảnh của game không có nhiều đột phá so với các tên tuổi lớn khác trên PSP và chỉ dừng ở mức khá.

## BẠN CÓ BIẾT

- Để mở khoá hai phần chơi ẩn Infect Resistance: Retribution và Active Resistance: Retribution Plus bạn cần kết nối PSP (có sẵn đĩa game RR) vào máy PS3 bằng cáp USB. Mở sẵn đĩa game RR trên máy PSP nhưng để ở ngoài menu trò chơi chứ không vào game. Trên máy PS3 bạn bật game Resistance 2 lên và tùy menu trò chơi chọn tùy chọn Connect PSP. Sau khi thực hiện thành công màn hình TV sẽ hiện hai tùy chọn trên.
- Chức năng Infect Resistance sẽ cho phép Grayson thở được dưới nước và tự phục hồi máu giống Nathan Hale (điều này giúp bạn không còn bận tâm tới các túi cứu thương nữa). Ngoài ra, khi kích hoạt chức năng này một số hội thoại giữa bạn và các nhân vật trong game bị thay đổi và Grayson có thể sử dụng cả vũ khí mới trong Resistance 2 (khẩu HE .44 Magnum). Nếu thoát ra ngoài game, phần chơi này sẽ tạm kết thúc và bạn phải thao tác lại từ đầu để kích hoạt nó.
- Chức năng Active Resistance cho phép người chơi dùng tay cầm PS3 (hỗ trợ cả rung) để điều khiển game nhưng chức năng tự bắt mục tiêu sẽ tự động tắt. Lưu ý chức năng này chỉ có hiệu lực với PSP 2000 và 3000.
- Sony Bend, đơn vị chịu trách nhiệm sản xuất RR chính là nơi thực hiện dòng game Syphon Filter trước đây.
- Sony cho biết nhiều khả năng loạt game Resistance sẽ được dựng thành phim nhờ vào những thành công mà dòng game này đã đạt được.

## ĐÁNG ĐỂ "DUYỆT"

Có thể nói sự xuất hiện rất ấn tượng của RR đã hứa hẹn một năm khởi sắc cho hệ máy cầm tay của PSP. Không chỉ là cầu nối để người chơi xâu chuỗi và hiểu rõ hơn nội dung của dòng game Resistance, RR còn là tựa game đáng để "duyệt" của các fan thể loại hành động.

**MINH PHƯƠNG**

XGAME
Địa chỉ:270 Bà Triệu-Hà Nội
Tel: 04.39741190
Website: http://xgame.vn

Cung cấp thiết bị giải trí, máy chơi games và phụ kiện psp, ps2, ps3, wii, xbox360, nds, ...
Dịch vụ Giải Mã MáyPSP, Wii, XBox360 - Hack Driver Firmware cho các đời máy kể cả MAIN JASPER

# Rồng Xanh Tái Xuất

| BLUE DRAGON PLUS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ignition Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Mistwalker / Feelplus / Brownie Brown |
| THỂ LOẠI | Chiến Thuật |
| HỆ MÁY | NDS |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 19/02/2009 |
| ESRB | Everyone |

Tính đến thời điểm hiện tại Blue Dragon, tựa game đầu tay với studio mới Mistwalker của Hironobu Sakaguchi - cha đẻ thương hiệu Final Fantasy, vẫn là game thành công nhất của bậc thầy này kể từ thời hậu Square Enix. Việc Blue Dragon luôn giữ ngôi quán quân game X360 bán chạy nhất ở thị trường Nhật Bản từ khi ra đời đã tạo tiền đề thuận lợi cho kế hoạch phát triển các phiên bản tiếp theo. Trong khi các fan vẫn nóng lòng chờ đợi Blue Dragon 2, Mistwalker đã sớm ra mắt Blue Dragon Plus (BDP), một phụ bản dành cho NDS.

## Hiểm họa tái hiện

Một năm trôi qua kể từ khi Shu và nhóm bạn đánh bại tên bạo chúa Nene, người còn sót lại của nền văn minh Ancient xa xưa, để cứu thế giới khỏi âm mưu thôn tính thâm độc của hắn. Tuy vậy, những di chứng nặng nề, hậu quả mà Nene gây ra vẫn còn đó. Trái đất bị chia thành nhiều khối lập phương rời rạc và mọi người đang cố gắng xây dựng lại tất cả từ đống đổ nát. Những tưởng mọi hiểm họa đã trở thành quá khứ nhưng trong một lần thám hiểm, King Jibral và Zola đã phát hiện ra sự hiện diện của một thực thể hung ác. Ngay lập tức Shu và nhóm bạn lên đường khám phá điều bí ẩn này. Họ sớm phát hiện ra không chỉ Nene mà còn có những người Ancient khác đang quay trở lại với những hiểm họa còn lớn hơn trước. Liệu Shu và các bạn có vượt qua được?

Với cốt truyện mang tính tiếp nối, BDP phụ thuộc khá nhiều vào phiên bản trước. Hiểu rõ điều này, các nhà phát triển đã thêm vào phần giới thiệu tóm tắt từng nhân vật để bạn nhanh chóng nắm bắt được cốt truyện của cả 2 phần mà không cần phải chơi qua bản đầu tiên.

## Người hùng trở lại và... hơn thế nữa

BDP không những chào đón sự trở lại của các nhân vật chính từ phiên bản trước như Shu, Jiro, Kluke, Zola và Marumaro mà còn được bổ sung nhiều nhân vật mới nên người chơi có thể điều khiển đến 16 nhân vật; bao gồm một số nhân vật phụ (NPC) từ phiên bản trước như King Jibral, Fushira, Yasato cho đến tiểu quái Poo Snake ngộ nghĩnh. Mỗi nhân vật đều có một shadow (thần hộ mệnh) riêng và ở phiên bản này mỗi shadow sẽ đóng một vai trò riêng như tấn công, hỗ trợ hồi máu, tấn công các trạng thái lên đối phương. Về

sau, bạn còn có khả năng trang bị nhiều shadow cho một nhân vật, giúp tăng tính linh hoạt và hiệu quả.

Cách sử dụng các shadow cũng khá độc đáo, nhân vật không hề cần tới mana để sử dụng mà chỉ cần một khoảng thời gian hồi phục cho lần gọi tiếp theo. Tầm đánh và phạm vi ảnh hưởng của các shadow rất khác nhau, có thể là các đòn tầm gần hoặc các đòn tấn công bao phủ cả phạm vi rộng. Sử dụng shadow hợp lý sẽ là chìa khóa đem chiến thắng tới cho bạn. Cần lưu ý là đối phương cũng có thể sử dụng shadow, vì vậy bạn có thể tranh thủ thời gian khi chúng đang chờ hồi phục shadow để ra tay dễ dàng hơn. Chính các shadow đã làm nên nét đặc trưng và sự hấp dẫn cho BDP so với các game cùng thể loại khác trên máy NDS.

## Chiến thuật pha lẫn nhập vai

Là một game chiến thuật thời gian thực nhưng BDP không thiên về khuynh hướng xây dựng quân đội mà chú trọng cách bạn sử dụng các nhân vật có sẵn để đánh bại phe đối phương được bố trí trong màn chơi và giành chiến thắng. Người chơi có thể chọn tất cả nhân vật cùng lúc, chọn từng nhân vật riêng lẻ hoặc chọn một nhóm nhân vật bằng cách khoanh tròn quanh họ rồi ra các lệnh hành động phù hợp. Yếu tố nhập vai thể hiện ở việc kết thúc mỗi màn chơi, các nhân vật sẽ nhận được điểm thưởng kinh nghiệm để tăng đẳng cấp và shadow của họ, đồng thời cũng gia tăng cấp độ (rank) để có thêm những chiêu thức mới. Ngoài ra, bạn còn có thể trang bị cho các nhân vật bằng vật phẩm thu được hoặc qua mua sắm để tăng cường sức mạnh.

Các màn chơi trong BDP được thiết kế khá thú vị, theo mạch truyện thì càng lúc các nhân vật của bạn càng phải chia làm nhiều toán nhỏ đi theo các tuyến sự kiện khác nhau. Ngoài một số nhân vật chỉ huy toán, bạn có thể linh hoạt điều động các nhân vật còn lại chuyển đổi giữa các nhóm để bảo đảm sức mạnh cho đội quân của mình. Việc lựa chọn đội hình phù hợp với các nhân vật có thể bổ sung các điểm mạnh cho nhau sẽ giúp bạn giải quyết được các màn chơi một cách dễ dàng.

Một trong những hãng phát triển game chính là Brownie Brown, từng đảm nhận phát triển tựa game cùng thể loại Heroes of Mana cũng cho NDS, nên BDP đã kế thừa một số điểm yếu từ tựa game đi trước này, làm phần nào giảm bớt tính hấp dẫn của BDP. Đó là khả năng định hướng và tìm đường của các đơn vị khá tệ, bạn sẽ thường xuyên bắt gặp các nhân vật loay hoay ở một ngóc ngách nào đó dù bạn đã ra lệnh tấn công đối phương. Dù các nhân vật đã biết tự tấn công quân địch nếu chạm trán dọc đường, nhưng cũng không thể che lấp được khuyết điểm ở phần này. Ngoài ra, việc điều khiển các nhân vật đứng sát nhau cũng khá khó khăn và dễ nhầm lẫn.

## Hình âm tương xứng

Cũng như tựa game Blue Dragon trước, BDP cho thấy sự chăm chút trong thiết kế đồ họa đậm nét cá tính, mang thương hiệu Hironobu Sakaguchi. Các đoạn phim cắt cảnh tận dụng cả 2 màn hình của NDS làm hài lòng mọi người bởi chất lượng và vẻ đẹp của mình. Đồ họa trong game cũng được đánh giá cao, nhất là ở các hiệu ứng phép thuật đẹp mắt và mức khung hình vẫn ổn định dù cùng lúc nhiều nhân vật sử dụng các tuyệt chiêu. Nhân vật và shadow được thiết kế khá ấn tượng và thể hiện được nét đặc trưng dù chỉ xuất hiện khá nhỏ trên màn hình. Phần âm thanh cũng vậy. Những đoạn nhạc nền mang thương hiệu Nobuo Uematsu từ phiên bản Blue Dragon được sử dụng lại, cộng thêm một số giai điệu mới sáng tác đã được hiệu chỉnh cho phù hợp với máy NDS. Chỉ có một thiếu sót là không có phần lồng tiếng cho các nhân vật, có lẽ do dung lượng hạn chế của băng chứa game NDS.

## Đủ sức hấp dẫn

BDP mang tới những cảm nhận mới lạ nhờ yếu tố khác truyền thống khi đưa người chơi đến với thế giới của mình qua thể loại chiến thuật và đủ sức giữ chân bạn suốt hơn 20 giờ chơi. Đây là một phụ bản hấp dẫn cho những ai đã từng biết phiên bản đầu tiên và là một đại diện không tồi cho những người mới làm quen với Blue Dragon.

**TIỂU LÝ**

### Ưu

- Bổ sung nhiều nhân vật và shadow.
- Đồ họa khá tốt.
- Màn chơi được thiết kế độc đáo.

### Khuyết

- Hệ thống tìm đường của các đơn vị còn kém.
- Có một số khó khăn nhỏ trong điều khiển.

# MOON

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# SỨ MỆNH MẶT TRĂNG

| MOON | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Renegade Kid |
| PHÁT TRIỂN | Mastiff |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | NDS |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 13/01/2009 |
| ESRB | Teen |

Moon lấy bối cảnh giả tưởng là năm 2058, lúc này Mỹ tiến dựng khá nhiều trạm không gian trên Mặt Trăng để tiến hành việc nghiên cứu và thử nghiệm khoa học. Trong một lần khai quật, các khoa học gia tại đây tình cờ phát hiện một căn cứ bí mật nằm sâu dưới lòng đất được cách ly hoàn toàn với bên ngoài. Trước phát hiện quan trọng và hứa hẹn giải mã nhiều điều bí ẩn, một lực lượng đặc biệt đứng đầu là Major Kane (do người chơi thủ vai) được cử đi để điều tra và khám phá căn cứ bí mật này...

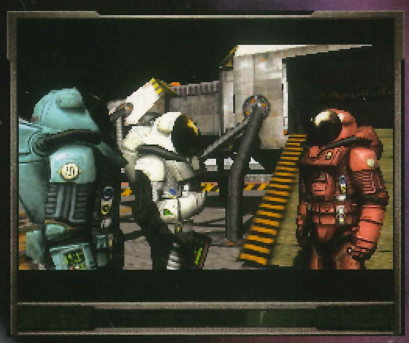
Cách điều khiển trong Moon là sự kết hợp giữa bàn phím và bút stylus. Các phím định hướng trên D-pad sẽ đảm nhận việc di chuyển nhân vật và phím L giữ chức năng khai hoả vũ khí. Trong khi đó, bút stylus sẽ có vai trò như một trỏ chuột, người chơi chỉ cần rê chú chuột này trên màn hình cảm ứng của máy để điều chỉnh hồng tâm vũ khí cũng như góc quay camera theo ý muốn. Khi cần thay đổi vũ khí, người chơi chỉ cần chạm nhẹ vào biểu tượng vũ khí đó, lúc này màn hình chơi sẽ tự động truy xuất vào menu vũ khí để người chơi tuỳ chọn. Ngoài ra, bút stylus còn đảm nhận cả vai trò tương tác với các đồ vật mà người chơi bắt gặp trong game. Có thể nói nhờ được thiết kế thuận tiện nên Moon khiến người chơi có được cảm giác thoải mái khi thưởng thức không kém gì các game hành động góc nhìn thứ nhất (FPS) trên PC.

Bên cạnh nhân vật chính Major Kane, người chơi còn có dịp sử dụng chú robot điều khiển từ xa RAD (Remote Access Droid). Nhờ thân hình nhỏ gọn, RAD có thể chui qua được những đường hầm nhỏ hẹp để kích hoạt công tắc, lấy chìa khoá hoặc những món đồ ẩn có tác dụng tăng sức khoẻ cho Kane. Không những vậy, bạn có thể sử dụng chú robot này như một trợ tá đắc lực cho Kane trong chiến đấu, bằng cách làm đối phương bất động tạm thời qua khẩu súng điện được trang bị mặc định, sau đó nhanh chóng chuyển qua nhân vật Kane để giải quyết phần việc còn lại. Việc đan xen tốt giữa hai yếu tố hành động và giải đố đã giúp Moon tránh được sự khô khan, nhàm chán cho người chơi khi thưởng thức.

Hình ảnh trong game được thể hiện khá chi tiết, đặc biệt là các hiệu ứng ánh sáng và họa tiết áp trên các cảnh nền được thay đổi thường xuyên tạo cảm giác mới lạ. Hiệu ứng nhạc nền của Moon thể hiện khá sắc sảo, bám sát diễn biến game. Tuy nhiên, do hạn chế về dung lượng băng dành cho NDS nên thời lượng chơi của Moon còn khá ngắn, chỉ trong khoảng 5-6 tiếng. Phần chơi mạng vốn là phần không thể thiếu trong hầu hết các game hành động hiện nay cũng không thấy góp mặt trong Moon.

Sau Dementium: The Ward và giờ đây là Moon, Renegade Kid một lần nữa cho thấy họ khá "mát tay" trong việc thực hiện những game hành động góc nhìn thứ nhất trên hệ máy chơi game cầm tay (handheld console). Tuy còn mắc vài khuyết điểm mang tính chủ quan lẫn khách quan nhưng Moon vẫn xứng đáng là một trong những đại diện ưu tú nhất của dòng game FPS trên các máy chơi game cầm tay.

**NGỌC HÀ**



**Ưu**
- Cách điều khiển thuận lợi.
- Kết hợp tốt giữa yếu tố hành động và giải đố.
- Hình ảnh xuất sắc.
- Nhạc nền bám sát diễn biến game.

**Khuyết**
- Thời gian chơi ngắn.
- Không có phần chơi mạng.

# Big Bang MINI

## BẮN PHÁO HOA

| BIGBANG MINI | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SouthPeak Games |
| PHÁT TRIỂN | Arkedo Studio |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 21/01/2009 |
| ESRB | Everyone |
| HỆ MÁY | NDS |

Được biết đến với sản phẩm đầu tay Nervous Brickdown (hệ NDS) từng giành giải thưởng game cầm tay hay nhất năm 2007 tại Festival du Jeu Vidéo, được tổ chức thường niên tại Paris, Arkedo, nhà phát triển game của Pháp tiếp tục tái ngộ game thủ bằng sản phẩm Big Bang Mini (BBM).

Thuộc thể loại "shot-'em-up" nhưng BBM không lấy bối cảnh ngoài không gian vẫn thường thấy ở các game cùng thể loại. Thay vào đó, trong game người chơi sẽ nắm quyền điều khiển một viên pháo hoa với nhiệm vụ quét sạch đối phương đang xuất hiện trên màn hình. Để kích hoạt chức năng bắn, người chơi phải sử dụng bút stylus và quét lên màn hình cảm ứng. Tuỳ vào cách quét bút stylus mà tốc độ và hướng đi của đạn pháo hoa sẽ bị ảnh hưởng. Cùng một thời điểm người chơi có thể thực hiện nhiều loạt đạn với vô số góc bắn và tốc độ khác nhau về phía đối phương.

Do bản chất của pháo hoa nên sau mỗi loạt bắn, xác pháo sẽ bắt đầu rơi ngược lại về phía bạn. Ngoài việc thực hiện các thao tác bắn, bút stylus còn đảm nhận luôn cả thao tác di chuyển của viên pháo hoa (bằng cách điểm lên viên pháo hoa và rê trên màn hình cảm ứng). Mặt khác, để hoàn tất một màn chơi (ngoại trừ một số trận đấu với trùm) bạn phải di chuyển viên pháo hoa để gom nhặt những ngôi sao rơi ra từ đối phương (sau khi bị hạ ngục) sao cho lấp đầy thanh biểu kế nằm bên trái màn hình. Chính những ràng buộc này, BBM đòi hỏi người chơi phải luôn thận trọng và cân nhắc mỗi khi hành động.

BBM bao gồm chín cảnh chơi chính, mỗi cảnh chơi được lấy những bối cảnh khác nhau và điều này tác động trực tiếp đến những kĩ năng đặc biệt của bạn. Ví dụ ở màn chơi Aurora, người chơi có thể tạo những cơn lốc xoáy để hút đạn của đối phương. Trong màn Luxor, người chơi có thể tạo khiên chắn phản hồi đạn của đối phương. Do hữu dụng như vậy nên dễ hạn chế người chơi lạm dụng quá nhiều, những kĩ năng đặc biệt này có thời gian hiệu lực ngắn và khá lâu mới được sử dụng lại, do vậy bạn cần điều tiết thật hợp lý mới đạt hiệu quả cao.

Bên cạnh phần chơi Arcade, BBM còn tích hợp khá nhiều kiểu chơi khác không kém phần hấp dẫn như Mission, Relax, Challenge... đủ để bạn bận rộn trong thời gian dài. Dù chỉ được dựng hoàn toàn trên nền 2D nhưng khâu đồ hoạ của BBM đậm chất nghệ thuật với các gam màu sáng tối được đan xen rất tinh tế. Gắn kết hài hòa là những bản nhạc sinh động, dí dỏm. Nếu tiêu chí chọn game để giải trí của bạn là sáng tạo và đơn giản thì BBM là một ứng viên rất sáng giá.

**THANH HẰNG**

**Ưu:**
- Cách chơi sáng tạo.
- Nhiều mục chơi hấp dẫn.
- Giá trị chơi lại cao.
- Nghe nhìn được đầu tư xuất sắc.

# TEKKEN 6 Thiết quyền vương

Có thể nói, dòng game Tekken (Thiết Quyền) của hãng Namco (nay là Namco Bandai) chính là một trong những tên tuổi kinh điển nhất trong thể loại game đối kháng. Với phiên bản đầu tiên ra đời ngay thời điểm máy PlayStation xuất hiện (1995), dòng game Tekken đã gắn liền và trở thành tựa game đối kháng độc quyền cho các hệ máy của Sony suốt từ PS1, PS2 cho đến PSP. Trải qua gần 15 năm tồn tại, dòng game chuẩn bị đánh dấu phiên bản thứ 6. Tekken 6 khi lần đầu giới thiệu vẫn là tựa game độc quyền cho PS3, thế nhưng cuối cùng Namco Bandai đã quyết định phát hành trên cả Xbox 360, như họ đã làm với Soul Calibur IV hồi năm ngoái.

## ĐẠI HỘI THIẾT QUYỀN VƯƠNG 6

Câu chuyện của Tekken 6 diễn ra sau khi đại hội võ thuật Thiết Quyền Vương lần 5 (The King of Iron Fist Tournament 5) kết thúc, với ngôi vô địch thuộc về Jin Kazama. Bằng cách đánh bại chính ông cố của mình là Jinpachi Mishima (trùm cuối của Tekken 5), Jin Kazama đã trở thành ông chủ của tập đoàn quyền lực Mishima Zaibatsu. Dưới sự lãnh đạo của Jin, Mishima Zaibatsu nhanh chóng bành trướng, tuyên bố ly khai và gây ra xung đột, chiến tranh trên khắp thế giới. Có đủ tiềm lực để đối đầu với Mishima Zaibatsu chính là tập đoàn công nghệ G Corporation, do chính cha ruột của Jin là Kazuya Mishima lãnh đạo.

Giữa lúc loạn lạc này, Mishima Zaibatsu lại công bố chuẩn bị tổ chức đại hội võ thuật Thiết Quyền Vương lần thứ 6, thu hút đông đảo hảo thủ khắp thế giới đến tranh tài…

Được phát triển dành cho những máy console mạnh là PS3 và Xbox 360, dĩ nhiên Tekken 6 sẽ có đồ họa được trau chuốt và ứng dụng những công nghệ mới nhất. Các nhân vật và màn đấu đều được gia tăng rất cao về độ chi tiết. Toàn bộ diễn hoạt của các đấu sĩ đều được nhóm phát triển thiết kế lại từ đầu, sống động và mượt mà hơn hẳn các phiên bản trước. Các bộ trang phục hoàn toàn độc lập với cơ thể nhân vật, có thể bị tác động bởi lực vật lý nên sẽ đem lại một dáng vẻ rất thực tế cho các nhân vật trong game. Cũng vì vậy mà khả năng tùy biến ngoại hình trong Tekken 6 hứa hẹn sẽ đa dạng hơn hẳn phiên bản trước - game thủ có thể tùy ý thay đổi dáng vẻ nhân vật từ mặt mũi, tóc, trang phục cho đến các phụ kiện (mắt kính, găng tay,...).

Các màn đấu là những thứ được "đại tu" triệt để nhất. Không chỉ đẹp hơn, chi tiết hơn, các màn đầu còn là những đấu trường có tính tương tác cao. Do đó, mỗi màn đều là sự liên kết của nhiều cảnh khác nhau. Ví dụ, bạn có thể đánh vỡ một bức tường gạch hay một tấm sàn gỗ và cả hai đấu sỹ sẽ nhảy sang chiến đấu ở một

khu vực khác. Với những cải tiến đồ họa triệt để như vậy, nhóm phát triển vẫn khẳng định họ sẽ cố gắng hết mình để game vẫn chạy mượt ở tốc độ 60 khung hình/giây, độ phân giải cao 720p trên cả hai hệ máy.

## QUẦN ANH HỘI ĐÔNG NHẤT XƯA NAY

Tekken 6 trên PS3 và Xbox 360 thật sự không phải là phiên bản hoàn toàn mới vì game đã xuất hiện dưới dạng máy thùng arcade ở Nhật từ hồi... cuối năm 2008. Tuy vậy, đây không hẳn là thiệt thòi cho game thủ console mà ngược lại. Phiên bản trên console không phải là bản Tekken 6 trên arcade, mà được làm từ bản nâng cấp Tekken 6: Bloodline Rebellion (ra mắt trên arcade cuối năm 2008), do đó sẽ chứa đầy đủ nhất những nội dung được Namco Bandai thêm vào game. Chưa hết, chắc chắn các phiên bản console sẽ còn có thêm những tinh năng dành riêng, chẳng hạn như những phần chơi mới hoặc phần chơi qua mạng mới, hoàn toàn khác với kiểu thi đấu 1-chọi-1 online, mà cho đến bây giờ, hãng phát triển vẫn còn giữ kín thông tin.

Đặc điểm "đáng đồng tiền bát gạo" nhất mà các bản console thừa hưởng từ bản nâng cấp Bloodline Rebellion là hai nhân vật mới chỉ có trong bản này. Đầu tiên là Lars Alexandersson, võ sĩ người Thụy Điển có vóc dáng rất ấn tượng và mạnh mẽ.

Thứ hai là cô nàng robot mang hình hài y hệt con người Alisa Bosconovitch, có tuyệt chiêu... bắn đầu và tay của mình vào đối thủ. Đương nhiên không thể thiếu các nhân vật lần đầu tiên xuất hiện trong Tekken 6. Bao gồm Bob, tay võ sĩ người Mỹ béo ú; Leo, nữ võ sĩ giỏi kung-fu người Đức có bộ dạng y hệt con trai; Zafina, nữ đấu sĩ từ Trung Đông; Miguel Caballero Rojo, anh chàng lãng tử người Tây Ban Nha; Jack-6, gã người máy to kềnh có bề ngoài trông như nhân vật Guile của Street Fighter. Đó là chưa kể đến Azazel và và Nancy-MI847J, đóng vai trò "trùm chính" (Final Boss) và "trùm ẩn" (Bonus Boss) trong Tekken 6. Tổng số đấu sĩ tham gia trong game lần này lên đến con số 42.

## ĐỔI MỚI TRONG LỐI CHƠI

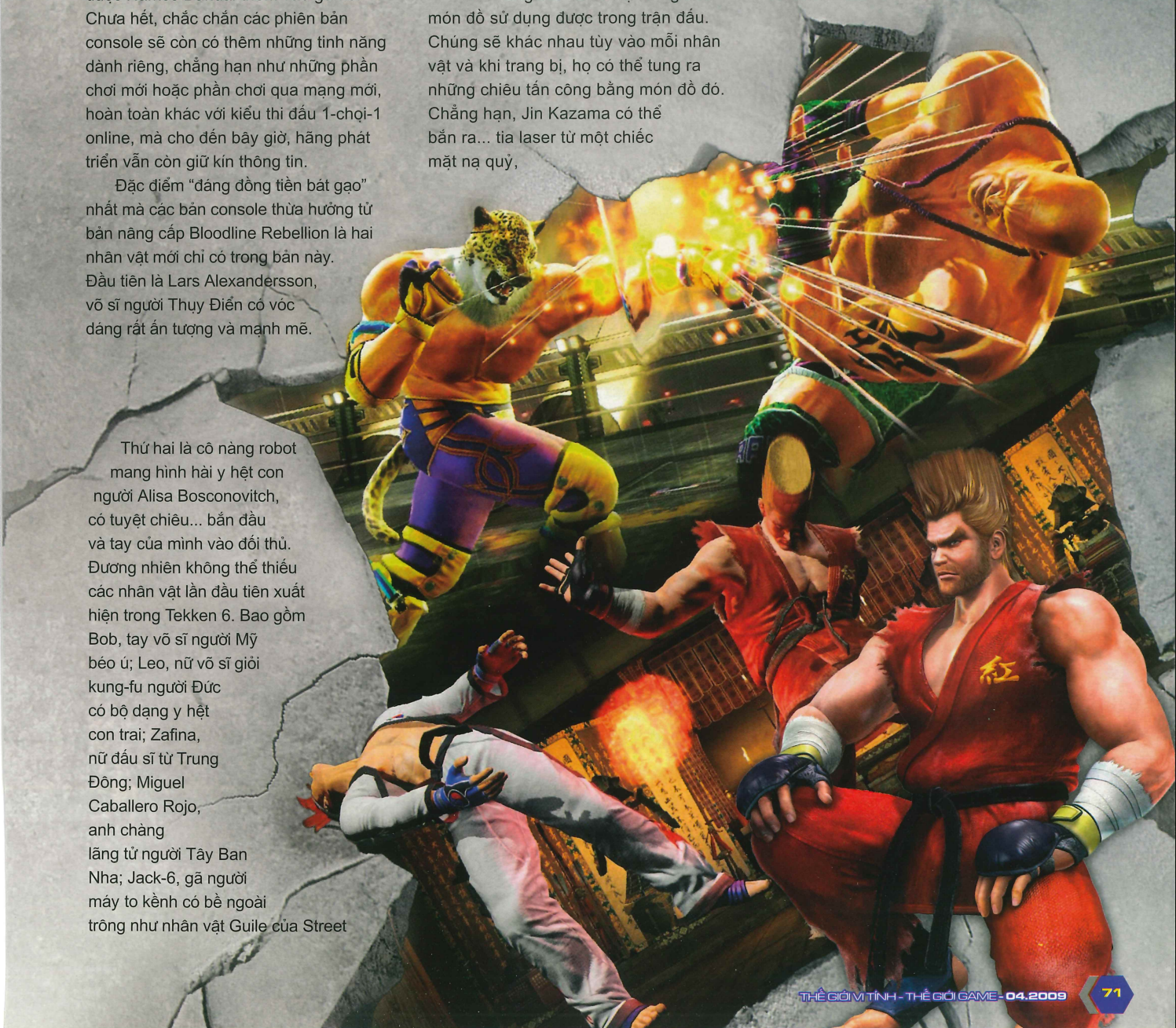
Về lối chơi, hãng phát triển tiết lộ Tekken 6 sẽ có 3 tính năng mới. Đầu tiên và quan trọng nhất là một hệ thống được gọi là "Bound Combo System" (tạm gọi là hệ thống đòn liên hoàn này). Hệ thống này cho phép người chơi kéo dài loạt ra chiêu combo của mình bằng cách kết nối giữa các đòn liên hoàn dưới đất và trên không. Chẳng hạn, bạn có thể tung chiêu hất đối thủ lên cao, sau đó lại nhảy lên tung đòn nện hắn rơi xuống đất, rồi lại... nảy lên, để bạn lại tiếp tục chuỗi combo của mình.

Tính năng thứ hai là hệ thống các món đồ sử dụng được trong trận đấu. Chúng sẽ khác nhau tùy vào mỗi nhân vật và khi trang bị, họ có thể tung ra những chiêu tấn công bằng món đồ đó. Chẳng hạn, Jin Kazama có thể bắn ra... tia laser từ một chiếc mặt nạ quỷ, Asuka Kazama tấn công bằng... quạt giấy, còn Anna Williams ném... giày.

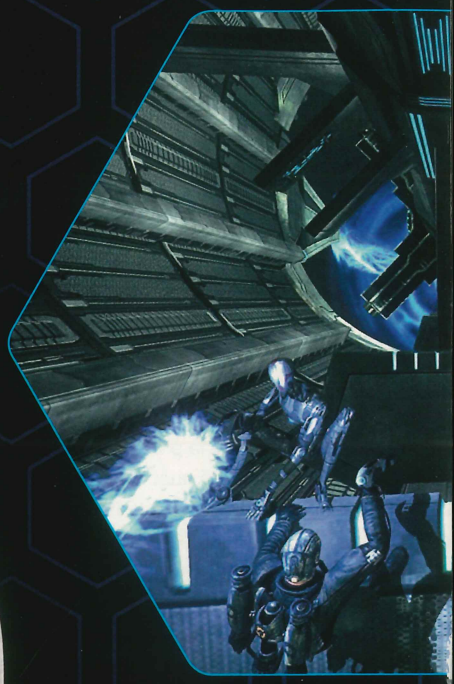
Tính năng thứ ba, tuy mới trong dòng Tekken nhưng thực ra khá quen thuộc trong thể loại game đối kháng. Đó là hệ thống "Thịnh nộ" (Rage System). Hệ thống này được kích hoạt khi nhân vật gần cạn sinh lực khiến các đòn phản công của họ sẽ tăng cao uy lực, tạo điều kiện để bạn "lật ngược thế cờ".

Với những tính năng đầy hấp dẫn như vậy, chắc chắn Tekken 6 khi ra mắt sẽ lại một lần nữa gây khuấy động trong giới game thủ mê dòng game đối kháng. Dự kiến sẽ được phát hành vào cuối năm nay trên PS3 và Xbox 360, liệu Namco Bandai có thể biến Tekken 6 thành một "đối trọng" cực kỳ nặng ký trước địch thủ Street Fighter IV của Capcom trong cuộc đua đến danh hiệu "Game đối kháng hay nhất trong năm"? Hãy chờ xem!

**PHƯƠNG MAI**



# DARKVOID



# LÃO GỬA KHÔNG TRUNG

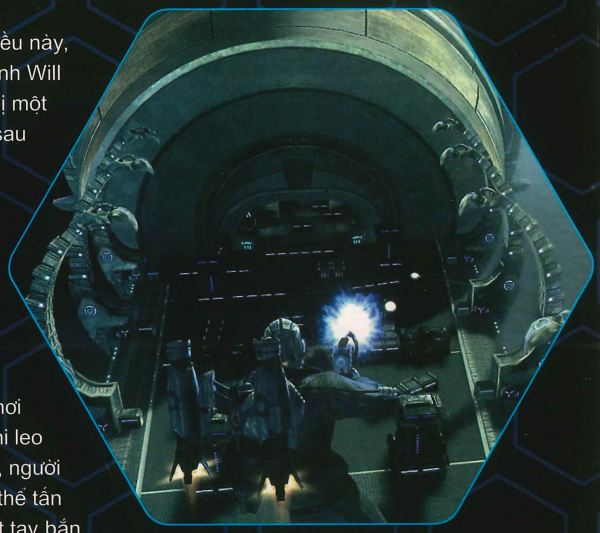
TỰA GAME HÀNH ĐỘNG SẮP PHÁT HÀNH CỦA CAPCOM SẼ CHO PHÉP NGƯỜI CHƠI VỪA CHIẾN ĐẤU TRÊN ĐẤT LIỀN VỪA BAY LƯỢN KHÔNG CHIẾN NHƯ NHỮNG CHIẾN BINH KHÔNG GIAN.

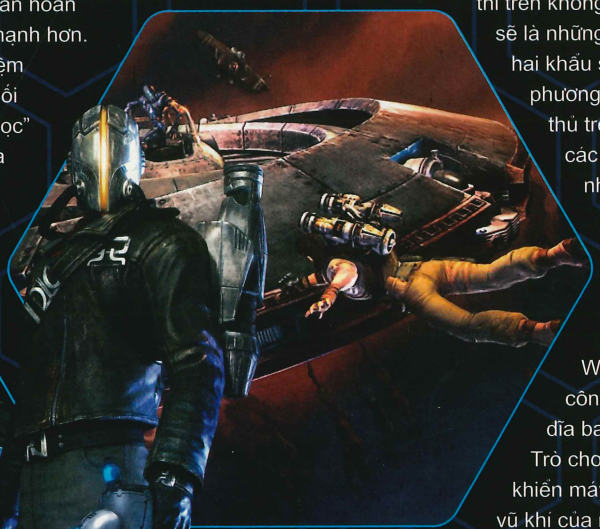
| Tên game: Dark Void | Phát triển: Airtight Games | Dự kiến phát hành: 4/8/2009 |
|---|---|---|
| Thể loại: Hành động | Phát hành: Capcom | ESRB: Đang đợi đánh giá \| Hệ máy: Xbox 360, PS3, PC |

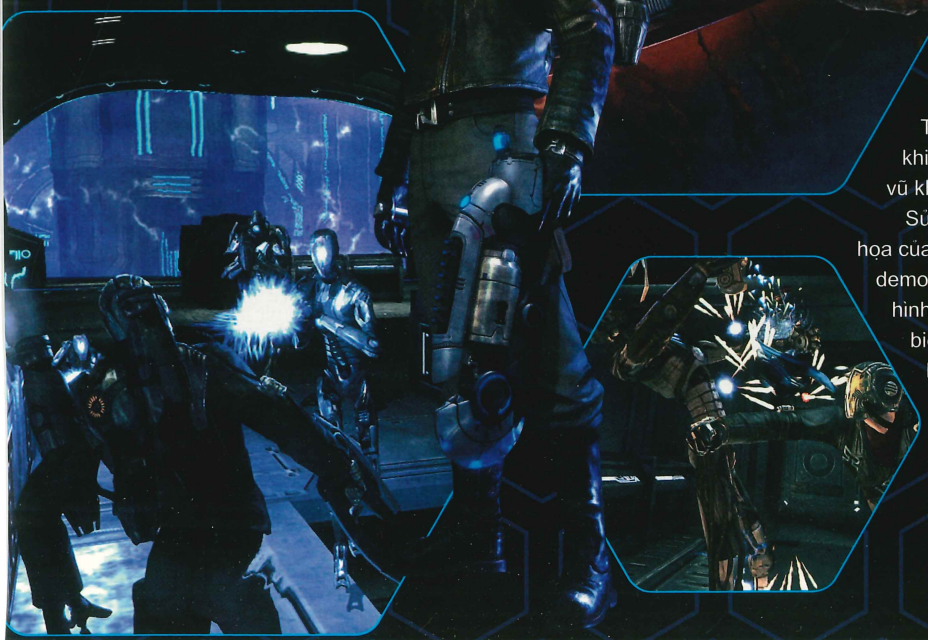
Được tuyên bố vào đầu năm 2008, Dark Void (DV) tạo không ít bất ngờ cho game thủ với phong cách pha trộn giữa khoa học giả tưởng kiểu cổ điển và hiện đại, với sự xuất hiện của "người rocket" và những chiếc dĩa bay của người ngoài hành tinh. Phong cách này làm gợi nhớ đến những bộ phim khoa học giả tưởng vào những thập kỷ 60 và 70, thời điểm thịnh hành của trào lưu phim siêu anh hùng chống người ngoài hành tinh. Lấy cảm hứng từ trào lưu này, DV kể về chuyến phiêu lưu của Will, một thuyền trưởng xấu số bị cuốn vào một cơn lốc xoáy do người ngoài hành tinh tạo ra và bị lạc vào một chiều không gian thứ hai mang tên là The Void. Những người ngoài hành tinh này có biệt danh là Watcher, và chúng cũng đã bắt cóc khá nhiều người Trái Đất vào khu vực The Void để thực hiện một mưu đồ bí mật. Nhiệm vụ của bạn trong trò chơi khá đơn giản, tìm kiếm những người sống sót, giải cứu họ và tìm đường thoát khỏi The Void trước khi trở thành một phần trong kế hoạch thôn tính của lực lượng người ngoài hành tinh.

Về cơ bản, DV là tựa game bắn súng góc nhìn người thứ ba, trong đó có vay mượn khá nhiều yếu tố từ tựa game nổi tiếng Gears of War ở cơ chế sử dụng lá chắn và nhoài người bắn súng. Một trong những kỹ năng đáng chú ý của nhân vật Will là sử dụng "blind fire", bắn tự do không cần nhắm sau lá chắn để ngăn cản kẻ thù tiến đến quá gần. DV cũng áp dụng hệ thống tự hồi máu như Gears of War, Call of Duty... miễn là bạn không "hăng hái" quá mức, mỗi khi trúng đạn nên lùi vào lá chắn để hồi phục trước khi chiến đấu tiếp. Những vũ khí trong trò chơi đều có thể nâng cấp được và gán thêm những tính năng mới, hoặc có thể phát triển thành một phiên bản hoàn toàn mới với sức công phá mạnh hơn.

Một trong những khái niệm xuyên suốt trong trò chơi là lối chơi chiến đấu "theo chiều dọc" (vertical fighting), có nghĩa là người chơi sẽ phải vượt qua khá nhiều tầng lớp màn chơi với những độ cao khác nhau ở khu vực The Void để chiến đấu. Để hỗ trợ cho điều này, nhân vật chính Will được trang bị một thiết bị bay sau lưng (hover pack), giúp anh chàng có thể vượt qua những bức tường thành cao hoặc màn chơi phía trên. Khi leo trèo du bám, người chơi vẫn có thể tấn công với một tay bắn súng và một tay bám vào những gờ rìa xung quanh vực thẳm. Nếu đối thủ ở gần, người chơi có thể kéo hắn xuống vực chỉ thông qua một nút bấm, tiết kiệm được đạn dược cũng như không đánh động những tên lính canh còn lại. Thiết bị bay sau lưng của Will là một yếu tố cực kì quan trọng trong lối chơi, không chỉ trong việc di chuyển từ khu vực này sang khu vực khác mà còn tạo cho người chơi những ưu thế đặc biệt khi chiến đấu từ trên cao, nhất là về tầm quan sát và tấn công từ xa. Thiết bị bay này ban đầu chỉ có thể giúp bạn lượn vòng hoặc nhảy cao trong một quãng ngắn, nhưng về sau có thể nâng cấp thành một thiết bị rocket (rocket pack), giúp bạn bay tự do ở mọi độ cao và trải nghiệm trò chơi theo một phong cách mới mẻ hơn là chiến đấu trên bộ.







Nếu như ở dất liền bạn chỉ gặp những tên lính bình thường thì trên không trung, những chiến binh bay và dĩa bay sẽ là những đối thủ đáng sợ của bạn. Được trang bị hai khẩu súng và hệ thống lựu đạn đa dạng, nhưng phương pháp tốt nhất mà Will hạ gục những đối thủ trên không này là tiếp cận và tấn công. Với các dĩa bay, anh chàng có thể áp sát, tránh né những loạt đạn chết người và tiêu diệt tên phi công phía trong. Để thực hiện những pha hành động này, DV sử dụng tính năng hành động qua ngữ cảnh (quick time event), vốn là đặc trưng của những game hành động phiêu lưu như God of War và Resident Evil 4. Sau khi hạ gục phi công, bạn có thể thay vào vị trí đó, điều khiển dĩa bay và tấn công những đồng bọn của hắn. Trò chơi lúc này sẽ chuyển sang phong cách điều khiển máy bay chiến đấu, sử dụng chính những loại vũ khí của người ngoài hành tinh để chống lại chúng. Sử dụng engine Unreal 3 để phát triển, chế độ đồ họa của DV hứa hẹn độ chi tiết cao và ánh sáng tốt. Bản demo cũng cho thấy trò chơi chạy với tốc độ khung hình lý tưởng 60fps ngay cả với những hiệu ứng đặc biệt phức tạp. Đặc biệt, hành động của nhân vật khá nhuần nhuyễn khi bay lượn trên không bên cạnh hiệu ứng tia lửa từ thiết bị bay phản lực đẹp mắt.

**CẨM TÚ**

# Bakugan

**Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Now Production | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Q4/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, PS2, DS, X360, Wii

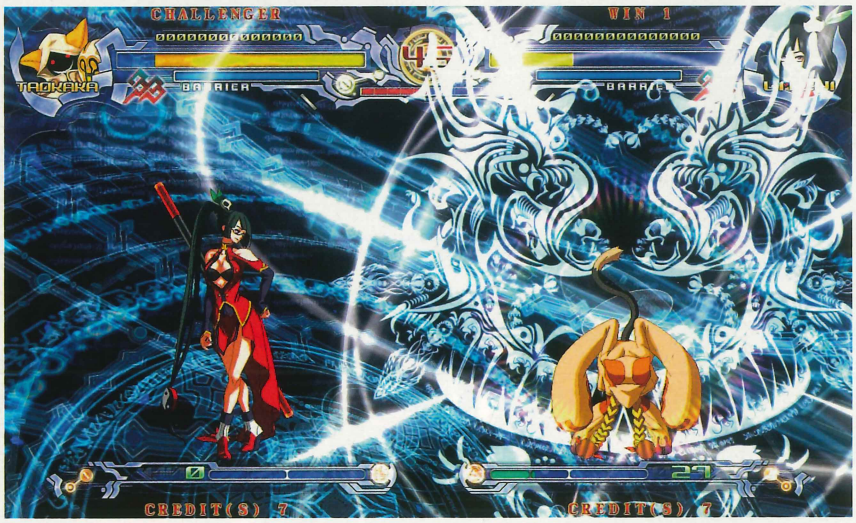
Trò chơi hành động Bakugan do hãng Activision chuyển thể từ bộ phim hoạt hình cùng tên trên kênh truyền hình Cartoon Network. Trong game, người chơi sẽ vào vai Dan, một nhân vật hết sức quan trọng, đóng vai trò chủ chốt trong quá trình giải cứu hành tinh Vestroia và cả Trái Đất. Với hình ảnh được thể hiện sống động và bắt mắt, Bakugan hứa hẹn mang lại nhiều yếu tố hấp dẫn cho game thủ.

# BlazBlue: Calamity Trigger

**Thể loại:** Đối kháng | **Phát triển:** Arc System Works | **Phát hành:** Aksys Games | **Ngày phát hành:** Q2/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** X360, PS3

BlazBlue: Calamity Trigger sẽ ra mắt trong mùa hè này, hứa hẹn tạo nên làn gió mới cho dòng game đối kháng. Mặc dù được thiết kế trong không gian 2D nhưng BlazBlue: Calamity được rất nhiều game thủ yêu thích thể loại đối kháng chú ý bởi đây là game đầu tiên được hãng thiết kế với hình ảnh định dạng cao (HD).

Trong BlazBlue: Calamity Trigger, game thủ sẽ có dịp thưởng thức 12 nhân vật được vẽ hoàn toàn bằng tay cực nét. Hơn nữa, mỗi nhân vật sẽ có hơn 1800 khung hình cho tất cả các chuyển động.




# Burn Zombie Burn

**Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Double Six | **Phát hành:** Pinnacle | **Ngày phát hành:** 26/03/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

Trong Burn Zombie Burn, người chơi có thể sử dụng súng phun lửa với khả năng công phá cao, chống chọi lại vô số các thây ma. Nhiệm vụ trong Burn Zombie Burn cũng rất đa dạng, game thủ có dịp khám phá các khu vực nổi tiếng, như Suburbia, căn cứ quân sự của Mỹ và cả các nghĩa trang rùng rợn.

Để sống sót, người chơi không còn cách nào khác là phải tiêu diệt hết các thây ma, từ bắn cho đến làm chúng nổ tung tùy theo tình thế hay đốt chúng thành tro và cho nổ nhằm tiêu diệt trên diện rộng.

# Call of Juarez: Bound in Blood

**Thể loại:** FPS | **Phát triển:** Techland | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 23/06/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Vào vai anh em nhà McCall, người chơi sẽ thực hiện những nhiệm vụ hết sức nguy hiểm và tìm kiếm những mỏ vàng tại Juarez. Trong game, game thủ sẽ có cơ hội phiêu lưu qua nhiều vùng đất khác nhau, từ Georgia bị tàn phá vì nội chiến cho đến vùng Aztec của Mexico. Để đạt thành công trong các nhiệm vụ, game thủ sẽ phải chứng tỏ bản lĩnh qua những cuộc đấu súng khốc liệt, như chúng ta thường xem trên những bộ phim cao bồi miền Tây hoang dã.

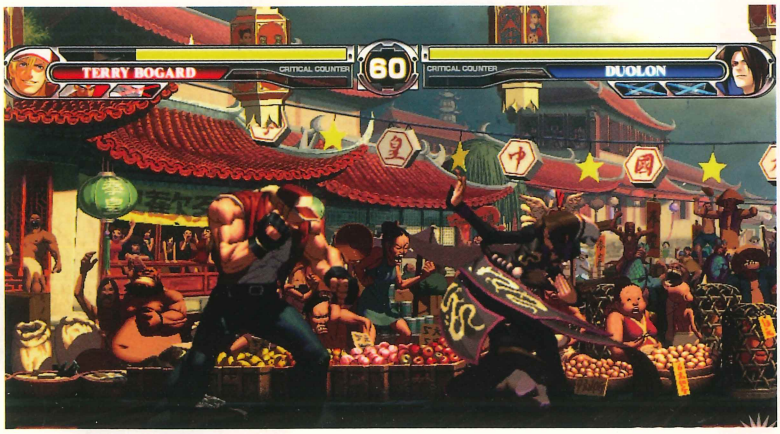
# Guitar Hero Greatest Hits

**Thể loại:** Âm nhạc | **Phát triển:** Beenox | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 23/06/2009 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** X360, PS3

Phiên bản Guitar Hero: Greatest Hits do Beenox Studios đảm nhiệm khâu phát triển. Ngoài 48 bài nhạc được làm mới nhằm phù hợp với khả năng hát, nhạc đệm, bộ gõ và cả những cú "rift" nảy lửa trên ghi-ta điện, Guitar Hero: Greatest Hits sẽ lấy thêm các bài hát từ các phiên bản trước đây, như: Guitar Hero, Guitar Hero II, Guitar Hero Encore: Rocks the 80s và Guitar Hero III: Legends of Rock. Với kho nhạc khá lớn, game thủ có thể chơi các bài nổi tiếng như: Alice in Chains', Them Bones, Queen's Killer Queen, Poison's Nothin' But a Good Time, Rage Against the Machine's, Killing in the Name, Twisted Sister's, I Wanna Rock, Joan Jett and the Blackhearts', I Love Rock N Roll, Heart's Barracudavà Dragonforce's Through the Fire and Flames.

# King of Fighters XII

**Thể loại:** Đối kháng | **Phát triển:** SNK Playmore | **Phát hành:** SNK Playmore | **Ngày phát hành:** 07/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** X360, PS3




King of Fighters XII được công ty SNK Playmore phát triển dành cho hệ PlayStation 3 của Sony và Xbox 360 của Microsoft. Trò chơi này sử dụng cấu trúc hình ảnh mới kết hợp với các võ đài hoành tráng, tạo ra những hiệu ứng hết sức hấp dẫn người chơi. Đại diện hãng SNK Playmore, ông Masaaki Kukino cho biết, mục đích của hãng là tạo ra một phiên bản mang đậm tính chất của dòng King of Fighters nhưng vẫn mang những yếu tố đột phá, mới lạ. Với hình ảnh mang tính cách mạng cao, đảm bảo bất kỳ game thủ nào cũng cảm thấy thỏa mãn.

# Đồ chơi mới c

## Tay cầm Xbox 360 Controller for Windows

Một tin mừng cho game thủ Xbox 360 và Windows: Microsoft vừa tung ra chiếc tay cầm hỗ trợ cả 2 nền này. Tay cầm "dual platform" giống hệt như tay cầm "gin" của Xbox 360: cùng màu trắng, cùng cách bố trí nút bấm và độ nhạy. Khác biệt duy nhất chỉ là tay cầm dual platform có dây, kết nối với PC và Xbox 360 qua ngõ USB. Vì có dây nên tay cầm này hơi nhẹ hơn so với tay cầm không dây, dùng pin của Xbox 360. Ngoài ra, để "làm việc" được trên Windows, bạn phải cài đặt phần mềm kèm theo sản phẩm.
Điều đáng nói là tay cầm dual platform có giá rất "dễ chịu" so với tay cầm không dây và cả chuyên dụng cho Xbox 360 trước đây của Microsoft (rẻ hơn gần 1/2).
Giá: 480.000 đồng

## Tay cầm Blackhorns Cyber-Cop

Nếu bạn đã quen thuộc với tay cầm của PS2 và muốn tìm một tay cầm giống vậy, giá mềm cho PC thì Cyber-Cop của Blackhorns có lẽ thích hợp. Cứng cáp, các nút bấm màu đen nổi bật trên nền trắng, Cyber-Cop cũng có những chức năng giống hệt với tay cầm Dual Shock nổi tiếng. Nếu game thủ từng ngại cách mua thêm adapter cho Dual Shock để dùng trên PC vì mất chức năng rung thì Cyber-Cop chứng tỏ chức năng rung hoạt động rất hiệu quả trên PC. Tuy vậy, nút bấm của Cyber-Cop vẫn chưa thật êm như của Dual Shock.
Giá: 280.000 đồng

## Trống cho Wii

Nếu bạn là fan dòng game âm nhạc Taiko của Namco thì chiếc trống con này không thể thiếu được! Dòng game này từng nổi danh trên PS2 và khi Wii xuất hiện, Taiko lại tiếp tục làm mưa làm gió trên Wii. Tuy vậy, dòng game Taiko chỉ phổ biến tại Nhật, chưa được "quốc tế hóa".
Trống có chân đế khá chắc chắn, không bị trượt, rung khi bạn trổ tài. Mặt trống làm bằng nhựa dẻo có độ nhạy khá tốt. Dùi trống làm bằng nhựa cứng nên hơi trơn nếu dùng lâu. Bạn chỉ việc kết nối trống với Wii Remote là có thể nhập vai làm tay trống thực thụ được rồi.
Giá: 370.000 đồng

# ho game thủ

Các sản phẩm trên có bán tại **HALO** (82 Pasteur, Q.1, TP.HCM, ĐT: (8) 3914 1494, (8) 3821 8361) và các cửa hàng bán thiết bị chơi game khác.

## Bàn cho Street Fighter IV

Có thể xem thiết bị này mang lại cho bạn cảm giác chơi Street Fighter trên Xbox 360 và PS3 không khác gì trên máy thùng. Thử nghiệm với bản dành cho Xbox 360, kết nối với console qua USB, các nút "chiến đấu" cơ bản (A, B, X, Y, LT, RT) khá lớn và nhạy, bố trí hợp lý theo vòm tay phải. Cần joystick bằng sắt khá cứng cáp, trơn tru. Bàn cũng khá nặng nên không bị trượt khi bạn quá "nhập vai" vào game. Phía trên bàn là dãy nút chỉnh cơ bản: đồng bộ Xbox, back và start. Tuy vậy, hơi khó hiểu khi Hori (nhà sản xuất) lại bố trí 2 nút đánh combo LB và RB nằm chung trong cụm này nên hơi khó với và nhỏ khi muốn "ra chiêu". Phải chăng vì Hori muốn giữ cho bàn hình dạng "nguyên gốc" với hệ máy thùng arcade? Dù vậy, nếu bạn là fan của dòng Street Fighter thì đây là sản phẩm "đáng đồng tiền" với đĩa game kèm theo.

Giá: 1.950.000 đồng (Xbox 360); 2.200.000 (PS3)

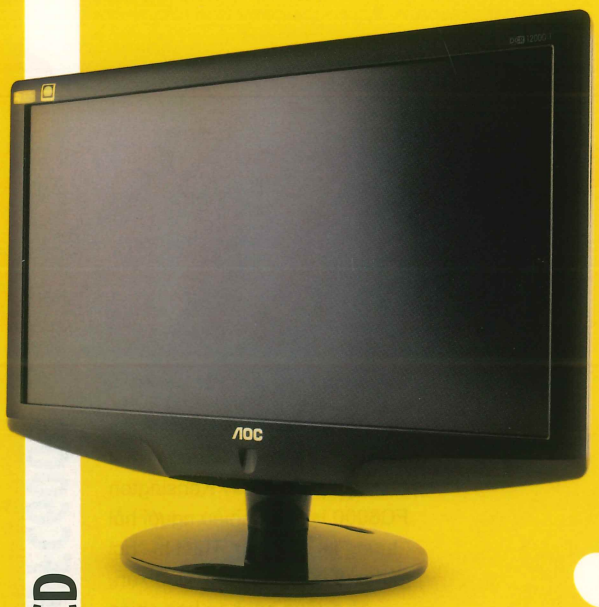
## Kensington FC6000

Dòng máy NES khiến nhiều game thủ không thể quên "một thời đã qua". Nay Kensington FC6000 lại giúp nhiều người hồi tưởng lại quá khứ. Thiết bị chơi game di động này khá xinh xắn, có đường nét hao hao chiếc điện thoại chơi game N-gage của Nokia. Tuy thiết kế của máy chưa thật trau chuốt nhưng cũng khá lôi cuốn. FC6000 tải game bằng băng cartridge chứa các game nổi tiếng một thời của NES. Kèm theo máy là 11 trò chơi (bạn mua băng riêng để có thể chơi được nhiều trò hơn, khoảng 120.000 đồng/băng). Máy dùng 3 pin AAA với thời lượng khá tốt (theo Kensington là từ 3-18 giờ tùy vào băng và thiết lập loa của máy). Máy khá nhẹ, nặng 130g tính luôn pin và băng. Màn hình LCD 2,5'' sáng và sắc nét với độ phân giải 960x240, tuy nhiên, máy không có chức năng chỉnh độ sáng màn hình. Loa tích hợp cho âm lượng khá lớn. Máy cũng có ngõ xuất hình ra TV. Tuy vậy, các nút bấm hơi nhỏ và hơi cứng.

Giá: 550.000 đồng

Màn hình LCD

# Đẹp, hiện đại




AOC 831S+

Với khả năng đáp ứng tốt các hiệu ứng đồ họa, hình ảnh thể hiện trung thực, màn hình LCD AOC 831S+ sẽ mang đến cho bạn những cảm giác mới lạ đầy hứng khởi trong thế giới game cũng như giải trí hay các hoạt động đồ họa chuyên nghiệp.

Không chỉ thiết kế bắt mắt, màn hình AOC 831S+ còn đạt thông số khá hấp dẫn: độ phân giải 1366x768, thời gian đáp ứng 5ms, độ tương phản động 12.000:1, khung hình wide 16:9, góc nhìn 170/160 độ.

AOC 831S+ khá sang trọng: khung đen bóng như vỏ đàn piano, hai đường vát cạnh dưới khá lạ, hiện đại. Nút điều chỉnh thông số màn hình được đặt ở cạnh dưới mặt trước. Giao diện OSD của AOC 831S+ thiết kế đẹp, giống các màn hình AOC từng được: menu bố trí trực quan, thân thiện và dễ sử dụng cho phép chọn nhanh tông màu, chế độ hình ảnh (Standard/ Sports/ Movie/Game/Internet/Text), chế độ màu. Cổng kết nối chỉ có ngõ D-Sub.

Trong phép thử văn bản, màn hình hiển thị phông chữ rõ ràng, sắc nét. Lưới sọc trắng đen mật độ dày rõ ràng từng đường kẻ. Màn hình thể hiện chưa đầy đủ dải sắc độ tối, song thể hiện khá tốt sắc độ sáng. Về hình ảnh và chân dung, AOC 831S+ phân biệt rõ giữa sắc da vàng và da trắng, màu sắc thể hiện sống động (rực rỡ nhất ở chế độ Movies và Sports, chế độ Standard màu sắc hơi tối).

Với các thông số hấp dẫn, bạn thỏa thích "tung tăng" với các game. Trong game Far Cry 2 "đình đám", bạn mặc sức chiêm ngưỡng một môi trường có tính tương tác cao trên đất châu Phi cằn cỗi, oi bức với sa mạc, rừng thưa. Với game Spore, game thủ sẽ bị cuốn hút trong đại dương bao la từ lúc còn là bào tử, phong cảnh núi rừng hùng vĩ, xanh ngút của cỏ cây khi phát triển thành sinh vật, bay ra ngoài không gian, vượt qua các dãy thiên hà và đi sâu vào hệ mặt trời để mở rộng "đế chế". Trong game chiến thuật Company Of Heroes, với độ tương phản cao, AOC 831S+ soi lối tường tận cho đại đội cảm tử đổ bộ lên bờ biển Normandi. Thời gian đáp ứng ấn tượng 5ms nên màn hình hạn chế được tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến đấu của Far Cry 2 hay Heroes of Annihilated Empires.

Với mức đáp ứng nhanh, độ tương phản cao, hỗ trợ khung hình 16:9, AOC 831S+ cho bạn thưởng thức hình ảnh hoàn hảo hơn, những thước phim sống động hơn. Mẫu mã đẹp, chất lượng hiển thị tốt, các thông số kỹ thuật hấp dẫn, LCD AOC 831S+ mang đến cho người dùng lựa chọn cao cấp với kích thước 19". Giá 2.890.000đ, bảo hành 3 năm.

**MINH KIM**

Liên hệ: **Silicom** - Lầu 6, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM. ĐT (8) 3925 7625

# Chinh phục game tốt

Liên hệ: **Asus Việt Nam**,
110 Nguyễn Chí Thanh,
Q.10, TP. HCM,
ĐT: (8) 3830 0446

Sử dụng GPU mới ra lò GeForce GTX 285, card đồ họa ENGTX285UL/HTDI/1GD3 được trang bị công nghệ đồ họa mới nhất, sẽ mang lại cho game thủ sự tự tin trong "chiến đấu" và cảm giác bay bổng trong game.

Ngoài các thông số kỹ thuật cao ngất ngưởng, NVIDIA còn đóng gói thêm nhiều tính năng đáng giá cho GPU mới này: trang bị DirectX 10 với Shader Model 4.0 nâng tầm hiệu ứng đồ họa và chất lượng hình ảnh cho những game "nóng" nhất hiện nay, các công nghệ NVIDIA PureVideo HD, CUDA... và đặc biệt là công nghệ PhysX – hiện thực hóa các hình ảnh trong game cũng xuất hiện. Ngoài ra, nếu bạn là chiến binh muốn khám phá sức mạnh mới, lại "dư dả" chút đỉnh thì công nghệ NVIDIA 2-way/3-way SLI sẽ đáp ứng nhu cầu tìm tòi của bạn.

Ngoài việc "thừa kế" các tính năng sẵn có của GPU, Asus còn trang bị cho card đồ họa một số công cụ riêng như: Asus Gamer OSD giúp điều chỉnh hiệu năng hoạt động của GPU mà không cần phải thoát khỏi game đang chơi, Asus SmartDoctor là một nhóm các công cụ điều khiển ép xung (OverClock) và "giám sát" quạt, nguồn, nhiệt độ GPU, RAM... Card đồ họa dùng phương thức tản nhiệt quạt với công nghệ SmartCooling của Asus. Để đáp ứng tốt nhu cầu chơi game cực đỉnh cũng như thực hiện các hiệu ứng đồ họa chuyên nghiệp, Asus ENGTX285UL/HTDI/1GD3 dành hẳn dung lượng 1GB DDR3, giao tiếp 512bit để các chiến binh, chuyên gia đồ họa thỏa niềm đam mê. Card đồ họa hỗ trợ giao tiếp HDMI với đầu chuyển đi kèm.

Bước vào thế giới game và các phép thử đồ họa, bạn có thể cảm nhận được sức mạnh thực sự của ENGTX285UL/HTDI/1GD3. Với các thông số kỹ thuật cao kết hợp với nhiều tính năng hỗ trợ, game thủ có thể tự tin chơi game ngay trên khung 1600x1200. Card đồ họa vượt qua tất cả các game trơn tru với tốc độ đáng ngạc nhiên. Trong những trận "đánh lẻ" như Unreal Tournament 3, Half Life, Company Of Heroes... ENGTX285UL/HTDI/1GD3 thần tốc về đích với tốc độ vượt 4 lần mức 30fps, rải đều từ 125fps đến 142fps, đến những trận "đại chiến" như Crysis, FarCry 2... game thủ "vượt rào" với tốc độ từ 49fps đến 54fps. Bật "chướng ngại" 1600x1200x4Aax8AF, chiến binh vẫn "bon bon" từ 82fps đến 113fps trong các trận Doom3, Quake 4... Tăng mức "ác liệt" với độ phân giải cao hơn (1920x1440) để thử thách sức mạnh, điểm số chỉ giảm vài fps không đáng kể, điều này chứng tỏ, ENGTX285UL/HTDI/1GD3 có thể "tung hoành" ở các độ phân giải "khủng". Thử thách 3DMark 06 tiến sát mốc 9000 điểm (8879 điểm).

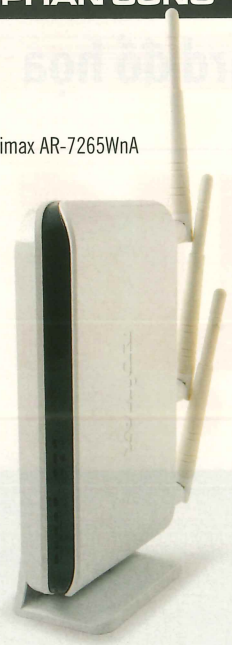
ENGTX285UL/HTDI/1GD3 sẽ là một món quà khá "xa xỉ" đối với những "lính mới", nhưng nếu bạn là game thủ chuyên nghiệp thì card đồ họa này thật đáng giá.

**GIA LINH**

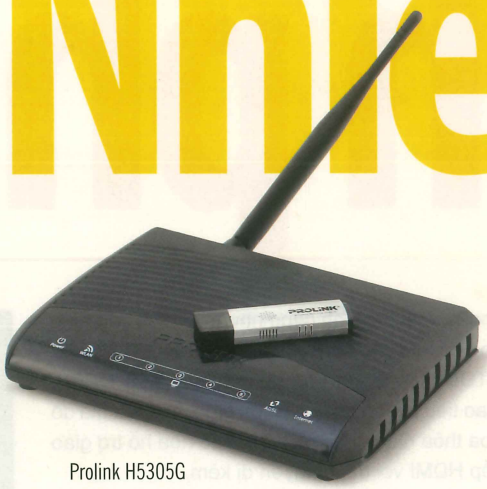
ASUS ENGTX285UL/HTDI/1GD3

# Nhiều lựa

ADSL Router



Edimax AR-7265WnA



Prolink H5305G

D-Link DSL-526B

Muốn "lên" mạng để giải khuây (chơi game, nghe nhạc, tán gẫu...), bạn sẽ có 5 lựa chọn với router ADSL2+. D-Link DSL-526B thiết kế đơn giản, có tiện ích kết nối tự động Việt hóa, DrayTek Vigor2700G tích hợp Wi-Fi và VPN, Edimax AR-7265WnA và LinkPro WLN-300A tích hợp Wi-Fi draft-n 2.0, Prolink H5305G có đến 5 cổng LAN. Mỗi sản phẩm đều có những nét đặc trưng riêng, tùy nhu cầu và tài chính bạn có thể chọn cho mình một thiết bị vừa ý.

**D-Link DSL-526B** (23USD, bảo hành 2 năm) có một cổng LAN 10/100Mbps và một cổng USB 2.0. Sản phẩm thích hợp cho game thủ "nhí" và người dùng phổ thông vì thiết kế nhỏ gọn và trang bị khá đầy đủ các tính năng cần thiết. Ví dụ, chức năng IP Filtering dựa theo địa chỉ IP/MAC để hạn chế máy trạm mạng LAN truy cập Internet, hoặc ngoài mạng WAN truy cập vào. QoS cho phép thiết lập băng thông ưu tiên cho các ứng dụng như VoIP, VPN.... Giao diện thiết kế trực quan, tài liệu hướng dẫn cài đặt chi tiết, đặc biệt, đi kèm sản phẩm có tiện ích cài đặt kết nối tự động Click'nConnect được hãng Việt hóa nên người dùng có thể "tự tay" thiết lập kết nối một cách dễ dàng và thuận tiện nhất.

**DrayTek Vigor2700G** (1.880.000đ, bảo hành 1 năm) hình vỏ sò, khoác "áo" xám lấp lánh, có 4 cổng LAN, tích hợp Wi-Fi chuẩn 802.11b/g (tốc độ 54Mbps) và hỗ trợ nhiều tính năng cao cấp như VPN (32 kênh), tính năng giới hạn số phiên làm việc, băng thông và QoS, Port redirection, Open Port (mở port)... có thể đáp ứng cho một "đại đội" game thủ cùng ra trận. Thêm vào đó, thiết bị cũng được trang bị hệ thống tường lửa khá mạnh giúp phòng chống tấn công DoS. Với chức năng Wi-Fi, Vigor2700G cũng hỗ trợ 4 SSID (tên mạng Wi-Fi) đồng thời, chức năng dò tìm thiết bị phát sóng Wi-Fi... Thử nghiệm Wi-Fi, tốc độ tải xuống/lên với USB adapter DrayTek Vigor N61 (42USD) ở khoảng cách 10m, chế độ mã hóa WPA và WPA2 tương ứng 13/22Mbps và 12/15Mbps, kết nối ổn định trong môi trường văn phòng. Đi kèm sản phẩm có tài liệu hướng dẫn cài đặt kết nối bằng tiếng Việt với các hình ảnh minh họa từng bước thiết lập trực quan và sinh động. Sản phẩm hỗ trợ cài đặt kết nối Internet tự động và tự phát hiện thông số VPI/VCI.

**Edimax AR-7265WnA** (135USD, bảo hành 3 năm) khá sắc sảo và sang trọng với tông trắng sữa và đi kèm chân đế (để đặt đứng thiết bị). Sản phẩm trang bị 4 cổng LAN và tích hợp Wi-Fi draft-n 2.0, tốc độ lý thuyết lên đến 300Mbps. Edimax AR-7265WnA trang bị các tính năng thông dụng như: hạn chế kết nối vào/ra bằng địa chỉ IP/MAC, lọc nội dung web bằng địa chỉ URL, ngăn các chương trình tán gẫu (ICQ, MSN, YMSG, nghe nhạc/xem phim trực tuyến). Tốc độ tải xuống/lên với USB adapter Edimax EW7718UN (50USD) ở khoảng cách 10m đạt rất cao: (mã hóa WPA đạt 39/34Mbps, WPA2 đạt 34/36Mbps), kết nối ổn định. Giao diện quản lý thiết bị bố trí gọn, dễ tìm kiếm tính năng.

**LinkPro WLN-300A** (2.338.000đ, bảo hành 1 năm) phủ tông trắng kem chủ đạo và tạo điểm nhấn bằng màu đen khá ấn tượng trên nút nguồn, anten và mặt dưới thiết bị. LinkPro WLN-300A trang bị 4 cổng LAN, Wi-Fi draft-n 2.0 và hỗ trợ một số tính năng nổi bật: Server Setting tạo sẵn máy chủ web, telnet, tftp, và ftp để bạn dễ dàng tạo dịch vụ cho "người ngoài" (WAN) truy cập vào. Packet Filtering cho phép lọc các gói tin dựa vào số cổng và địa chỉ IP nguồn/đích. Parental Control cho phép phụ huynh dùng từ khóa để lọc nội dung web có hại với con em. Tốc độ tải xuống/lên với USB adapter LinkPro WLN-300U-I2(752.000đ) ở khoảng cách 10m đạt mức cao "ngất ngưởng" (mã hóa WPA đạt 41/35Mbps, WPA2 đạt 48/49Mbps) nhưng kết nối không được ổn định. Việc cài đặt kết nối Internet cho WLN-300A khá đơn giản, bạn chỉ nhập tài khoản do ISP cung cấp (username và password) và thay đổi thông số VPI/VCI (nếu khác 8/35) ngay trang Home. Giao diện quản lý thiết bị được thiết kế trực quan, dễ dàng tìm kiếm các tính năng.

**Prolink H5305G** (60USD, bảo hành 1 năm) tạo ấn tượng với "bộ cánh" đen, bố trí nhiều khe thoát nhiệt, công tắc nguồn và 5 cổng LAN. Prolink H5305G tích hợp Wi-Fi chuẩn

# chọn với ADSL2+

DrayTek Vigor2700G

LinkPro WLN-300A

802.11b/g và trang bị một số tính năng đơn giản: tường lửa phòng chống tấn công từ mạng diện rộng (WAN), hạn chế truy cập Internet bằng địa chỉ IP/MAC, lọc nội dung web bằng địa chỉ URL, tên miền. Thử nghiệm kết nối Wi-Fi, tốc độ tải xuống/lên với USB adapter Prolink WG2000/R (22USD) ở khoảng cách 10m, chế độ mã hóa WPA và WPA2 tương ứng 17/14Mbps và 21/23Mbps, kết nối ổn định trong môi trường văn phòng. H5305G hỗ trợ cài đặt nhanh và tự phát hiện thông số VPI/VCI tiện lợi cho việc cài đặt kết nối Internet.

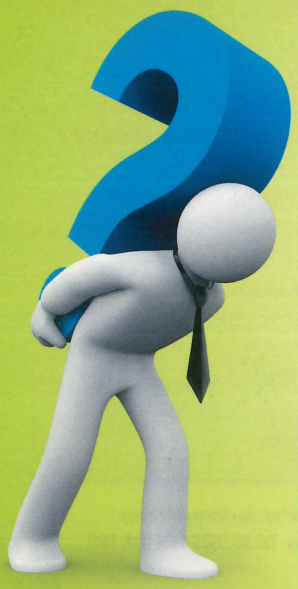
Nhìn chung, hầu hết các thiết bị tích hợp Wi-Fi đều hoạt động khá ổn định trong môi trường văn phòng, tốc độ cao "đủ sức" để bạn có thể tha hồ lướt web, chơi game, nghe nhạc, xem phim trực tuyến... Tùy theo nhu cầu sử dụng, người dùng có thể chọn một trong 5 sản phẩm để làm "bệ phóng" cho mạng Internet của mình. D-Link DSL-526B ít cổng giao tiếp nhưng khả năng hoạt động tuyệt vời cùng tiện ích cài đặt kết nối Internet tự động bằng tiếng Việt thân thiện. DrayTek Vigor2700G "đa năng" phù hợp cho các "đại gia đình" hay doanh nghiệp với các chính sách ưu tiên băng thông, mạng riêng ảo, lọc nội dung.... Edimax AR-7265WnA thiết kế bắt mắt, tốc độ cực nhanh, phù hợp với những nơi sang trọng và yêu thích sự "nhanh nhẹn". LinkPro WLN-300A với tính năng đơn giản, tốc độ Wi-Fi cực cao phù hợp cho người dùng "di động". Prolink H5305G trang bị tính năng đơn giản nhưng hoạt động hiệu quả, mức giá hợp lý.

**ĐỨC QUANG**

Liên hệ:
D-Link: **Viscom** *(48bis Trần Đình Xu, P. Cô Giang, Q.1, TP. HCM, ĐT: (8) 6259 9599)*;
DrayTek: **An Phát** *(150/54-56 Nguyễn Trãi, P. Bến Thành, Q.1, TP. HCM, ĐT: (8) 3925 3789)*;
Edimax: **Cấp Tiến** *(142 Võ Văn Tần, P. 6, Q.3, TP. HCM, ĐT: (8) 5404 7006)*;
LinkPro: **VITICO** *(11B Nguyễn Đình Chiểu, P. Đa Kao, Q.1, TP. HCM, ĐT: (8) 3845 0809)*;
Prolink: **Hân Phan** *(149/35 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP. HCM, ĐT: (8) 3925 5668)*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

## GIẢI ĐỐ Ô CHỮ

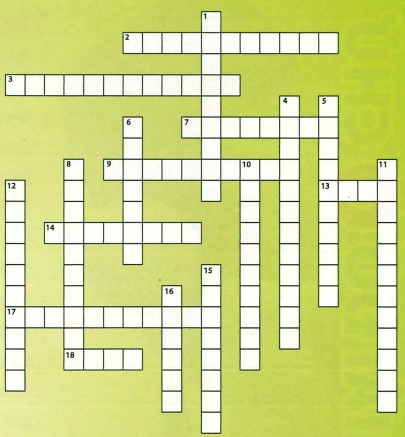


### Ngang

2. Chế độ chơi nhiều người cùng lúc trong game.
3. Game thuộc thể loại kinh dị của hãng Capcom.
7. Thể loại game "bắt" người chơi suy nghĩ nhiều nhất.
9. Tên trò chơi bắn xe tăng nổi tiếng một thời trên máy NES. (TA)
13. Hãng cho ra đời hệ máy Dreamcast.
14. Công ty đầu tiên phát triển trò chơi Guitar Hero.
17. Chế độ chia đôi màn hình thường thấy trên hệ console. (TA)
18. Hệ thống phân loại độ tuổi cho game (TA,VT).

### Dọc

1. Mục đánh giá game của tạp chí TGG.
4. Máy chơi game hàng "khủng" của Sony.
5. Thiết bị điều khiển của máy PS3.
6. Game nhập vai rất "hot" sắp được Blizzard phát hành.
8. Game thể thao trực tuyến vừa được phát hành tại Việt Nam.
10. Hãng phát triển qaem Wolfenstein 3D.
11. Bản mở rộng sắp ra mắt của company of Heroes.
12. Hãng phát hành dòng game Call of Duty.
15. Kung Fu Pand thuộc thể loại game nào?
16. Tên trò chơi xếp gạch rất phổ biến.



### Thông tin cá nhân

Họ và tên: _____

Số CMND/thẻ HS-SV: _____ Cấp ngày: _____

Địa chỉ: _____

Số điện thoại: _____ Email: _____

Tài trợ quà tặng:
Vietnam Learning
www.vietnamlearning.vn

** Ngoài bì thư ghi rõ "Tham gia GIẢI ĐỐ Ô CHỮ 0904"*

Đĩa cứng

# Ghi đọc song toàn

Đĩa cứng WD Caviar Black WD1001FALS ghi đọc song toàn.

Thuộc dòng Caviar Black chú trọng tốc độ, khả năng chịu đựng sự khắc nghiệt trong hệ thống máy chủ game, máy game "khủng"..., WD Caviar Black WD1001FALS lần đầu tiên áp dụng thiết kế hai bộ xử lý trong một đĩa cứng; bên cạnh đó còn tăng bộ đệm lên 32MB để đường dữ liệu thêm phần thông thoáng.

Một số cơ cấu được đưa vào nhằm đảm bảo sự ổn định, tin cậy cho đĩa cứng: StableTrac - mô-tơ được bọc kín để giảm độ rung và hạn chế tác động đến tốc độ đọc/ghi, theo dõi; NoTouch ramp load - đầu từ thiết kế không chạm vào mặt đĩa từ.

Kết quả thử nghiệm với WD1001FALS (giao tiếp SATA-2, dung lượng 1TB, tốc độ 7.200 vòng/phút) tại Test Lab đã cho thấy hiệu quả của thiết kế hai bộ xử lý song song. Mẫu thử nghiệm ổn định tốc độ, đạt tốc độ đọc trung bình cao hơn phiên bản 10.000 vòng/phút là WD7500AAKS (ID: A0711_40) khoảng 16%. Nhưng ấn tượng hơn cả là tốc độ ghi trung bình 85,5MB/s đã gần như tương đương tốc độ đọc trung bình (86,1MB/s). Chi tiết kết quả đăng trên tạp chí Thế Giới Vi Tính A 15/3/2009, trang 58.

WD Caviar Black WD1001FALS có thể mang đến cho hệ thống máy chủ hoặc máy tính game yếu tố tiết kiệm điện, tốc độ ghi nhanh, truy xuất ổn định mức cao.

Giá 155USD, bảo hành 5 năm.

**DUY KHÁNH**

Liên hệ: **Viscom** - 48bis Trần Đình Xu, P. Cô Giang, Q.1, TP. HCM, ĐT: (8) 6259 9599

## Thể lệ tham dự

- Trả lời đầy đủ các câu hỏi của phần ô chữ.
- Điền đầy đủ các thông tin.
- Cắt phiếu tham gia từ tạp chí (không chấp nhận phiếu photo) gửi về địa chỉ tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Q3, TPHCM.
- Thời gian gửi phiếu tham gia: từ 25/03/2009 đến 24/04/2009 (căn cứ vào dấu bưu điện).
- Những bạn đọc gửi phiếu tham gia trả lời đúng tất cả các đáp án và sớm nhất (dựa trên thời gian gửi phiếu tham gia) sẽ nhận được giải thưởng (căn cứ vào dấu bưu điện).

## Quy định chung

- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN được toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.
- Nhân viên tạp chí TGVT – PC World VN, Công ty GK Corporation không được tham gia chương trình này.

## Công bố người đoạt giải

Kết quả được công bố trên Thế Giới Game số tháng 05/2009 phát hành ngày 25/05/2009

## Giải thưởng

**01 GIẢI NHẤT:** 01 Phiếu tài khoản học trực tuyến tại VietnamLearning trị giá 2.500.000 VNĐ + 01 USB Kingston 4GB DataTraveler100

**01 GIẢI NHÌ:** 01 Phiếu tài khoản học trực tuyến tại VietnamLearning trị giá 2.000.000 VNĐ + 01 USB Kingston 4GB DataTraveler100

**01 GIẢI BA:** 01 Phiếu tài khoản học trực tuyến tại VietnamLearning trị giá 1.500.000 VNĐ + 01 USB Kingston 4GB DataTraveler100

**07 GIẢI KHUYẾN KHÍCH:** 01 Phiếu tài khoản học trực tuyến tại VietnamLearning trị giá 500.000 VNĐ + 01 USB Kingston 4GB DataTraveler100

Tài trợ quà tặng: Vietnam Learning
www.vietnamlearning.vn

Liên hệ ngay với chúng tôi để trở thành nhà tài trợ của chương trình này trong những kỳ tạp chí sau: Ms. Nguyễn Hường - Tel: 08. 3930 4324 (Ext: 166) - Email: huongnt@pcworld.com.vn

# HỎI & ĐÁP

## HỘP THƯ

**Máy tính của em có cấu hình Pentium D 2,26GHz, RAM 2GB, VGA Sapphire ATI X1050 1GB, chơi rất tốt các trò Need for Speed Undercover và Jade Empire nhưng lại không chơi được một số trò như Devil May Cry 4 hay Beowulf. Xin hỏi tại sao? *(lythaihoa2311992@yahoo.com.vn)***

Trò chơi Beowulf yêu cầu: CPU P4 3GHz, RAM 1GB, VGA 256MB (NVIDIA GeForce 6800/7600-7950/8600-8800; ATI Radeon X1600-X1950/HD2600-2900), Windows XP/Vista, HDD 7GB. Trò chơi Devil May Cry 4 yêu cầu: CPU P4 3GHz, RAM 512MB, VGA 256MB NVIDIA GeForce 6600 (hỗ trợ Shader Model 3.0), Windows XP/Vista, HDD 8GB. Theo đó, CPU và VGA của bạn không đáp ứng được yêu cầu của game. Bạn nên xem lại cấu hình máy tính của mình với bản mô tả chi tiết cấu hình của từng game (xem tập tin readme có trong đĩa cài đặt game).

**Em mới mua màn hình LCD 22 wide nhưng vào chơi Warcraft III lại không được ở chế độ phân giải 1900x1200, trong khi đó các game khác như Crysis, Assasins Creed hay Need for Speed Undercover đều chơi bình thường. VGA em đang dùng là MSI 4670 512MB DDR3 128bit. Em đã thử cập nhật game lên phiên bản 1.21 - 1.22, gỡ game ra và cài lại rồi nhưng vẫn không được. *(leopard_ninkyoo@yahoo.com)***

Có thể do Warcraft III đã phát hành cách đây hơi lâu (trước cả Crisys, Assasins Creed hay Need for Speed Undercover vài năm) nên không hỗ trợ độ phân giải 1900x1200. Bạn vào Option > Video > Resolution để kiểm tra các loại độ phân giải được game hỗ trợ để chọn độ phân giải tối ưu cho phiên bản đang chơi.

**Máy tính của em dùng VGA onboard chơi Call of Duty 2 thì có thông báo "DirectX encountered an unrecoverable error". Trò chơi này có hỗ trợ VGA nào? *(kidchanh220@gmail.com)***

Danh sách VGA được game hỗ trợ (tính đến thời điểm phát hành): ATI Radeon 8500 -9800, X300 – X850; NVIDIA GeForce 2 Ultra, GeForce 3/Ti Series, GeForce 4/Ti Series, FX Series, GeForce 6 Series GeForce 7. Game không hỗ trợ VGA onboard.

**Máy nhà em có cấu hình: P4 2,4GHz, RAM 512MB, VGA GeForce 4MX 64 MB. Khi chạy trò chơi "Red Ocean – Bí mật đáy đại dương" thì máy báo lỗi thiếu file d3dx4_30. Em không biết làm thế nào? *(kool.b1_luv@yahoo.com)***

Lỗi này xảy ra là do phiên bản DirectX 9.0c trên máy tính chưa được cập nhật theo yêu cầu của game. Bạn có thể cài đặt bộ DirectX có trong đĩa game, tải bản cập nhật DirectX 9.0c trên website *www.microsoft.com*, hoặc chép những file thiếu (tải từ *website www.dll-files.com*) vào thư mục system32 của Windows.

**Tại sao Halo không dành cho hệ máy PC? (phản hồi bài viết "Halo Wars – Chiến tranh liên hành tinh") *(zzbobozz2000@yahoo.com)***

Halo là dòng game được Microsoft ưu ái dành cho Xbox và Xbox 360. Dòng game Halo cũng có 2 phiên bản dành cho PC (Halo và Halo 2) đã phát hành. Riêng trò chơi Halo Wars thì chỉ mới được phát triển cho Xbox 360 mà thôi. Nếu có thông tin mới về phiên bản Halo Wars dành cho PC, TGG sẽ đăng tải ngay để phục vụ bạn đọc.

**Em có 1 laptop Sony Vaio CPU P8400 2,26GHz, RAM 3G, VGA Intel GMA X4500MHD có thể chơi được game Dynasty Warriors 6 không? *(hoanglam_foreverlove@yahoo.com.vn)***

Cấu hình tối thiểu của bản demo dành cho PC của trò chơi này được công bố tại website *www.dynastywarriors6.co.uk* như sau: CPU P4 1,6GHz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 5GB, Windows XP/Vista. Bạn có thể tải bản demo trên (320MB) để thử nghiệm trên laptop của mình.

**Em chơi Drakensang: The Dark Eye đến nhiệm vụ "Investigate Ardo of Boarstocks Muder" cần tìm hai nhân vật Forgrimm và Glady nhưng không biết họ ở đâu? *(tranledung@gmai.com)***

Bạn đến quán rượu Silver Pitcher ở khu vực Praios Square (gần nhà Ardo, chỗ lối vào Ducal Citadel) sẽ bắt chuyện được với Forgrimm và mời ông ta cùng tham gia nhóm đồng hành. Sau đó bạn đến Wagner's Home, tìm đến quán rượu Serene Home (góc phải phía trên bản đồ Wagner's Home), nói chuyện với các vị khách trong đó. Sau đó trở ra ngoài quán rượu, đi dọc theo con đường ngang bên trên cùng của bản đồ sẽ gặp Glady. Cả hai quán rượu nói trên đều có bàn ghế xếp trước cửa, rất dễ tìm. Chúc bạn thành công.

Trong nhiều năm qua, phong trào luyện tập bóng rổ đã phát triển mạnh mẽ trong giới học sinh-sinh viên Việt Nam. Sau khi ban tổ chức AIG 3 tuyên bố NBA Live 08 là môn thi đấu chính thức, chắc hẳn nhiều bạn trẻ có ý định thử sức mình để trở thành vận động viên đội tuyển "bóng rổ điện tử"quốc gia.

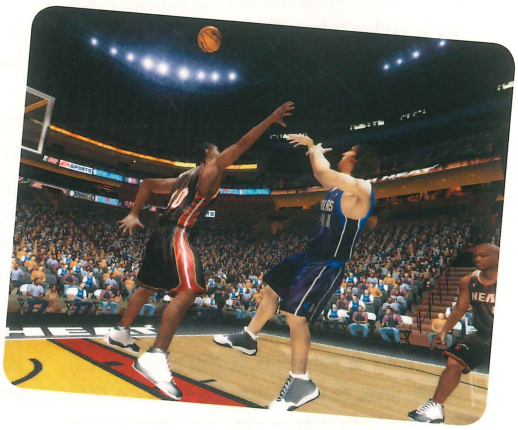
**Asian Indoor Games 3**

# NBA Live 08

# Hướng dẫn luyện tập "bóng rổ điện tử"

## Phải có chút hiểu biết về bóng rổ

Hiểu biết này không chỉ đơn thuần nằm ở luật chơi. Khác với bóng đá, bóng rổ không tính giờ khi bóng ở ngoài sân, mỗi đội chỉ được giữ bóng liên tục trong vòng 24 giây và mỗi cầu thủ đều sẽ phải rời sân nếu phạm lỗi tới 6 lần. Tất cả những điều đó tạo ra một nhịp độ cực nhanh cho mỗi trận đấu trong NBA, đây chính là điểm khác biệt đầu tiên mà người mới chơi cần làm quen.



Điều tiếp theo đó là khả năng của mỗi cầu thủ. Chắc hẳn ở Việt Nam cũng có rất nhiều game thủ thích theo dõi NBA nên việc biết cầu thủ nào mạnh ở điểm nào là không khó, nhưng với những ai không theo dõi NBA thì đây quả là một vấn đề. Có những cầu thủ ném tốt ở vòng 3 điểm, có những cầu thủ ở vòng 2 điểm và cũng có những người chỉ giỏi áp rổ. Nếu sử dụng sai sẽ dẫn đến hậu quả bạn liên tục mất bóng, bỏ phí cơ hội và bị gia tăng khoảng cách. Vậy làm sao để biết điều này? Có hai cách, một là xem chỉ số của các cầu thủ trong Stats Central (3 Points là khả năng ném 3 điểm, Field Goal là khả năng ném 2 điểm, Inside Score là khả năng ném dưới rổ...).

Nếu không làm theo cách trên, bạn cần phải học thuộc các vị trí trên sân, điều này khá đơn giản bởi bóng rổ chỉ có ba vị trí cơ bản là guard (hậu vệ), forward (tiền phong) và center (trung phong). Guard thường có khả năng ném 3 điểm và 2 điểm tốt nhưng áp rổ kém, forward thì thường có thế mạnh ở trong vòng hai điểm và Dunk tốt, còn Center thường

chỉ áp rổ. Đây chỉ là "thường" bởi ở NBA có rất nhiều cầu thủ đa năng, đơn cử như trung phong Yao Ming của đội Rockets, anh có thể ném ở nhiều vị trí, không chỉ là dưới rổ.

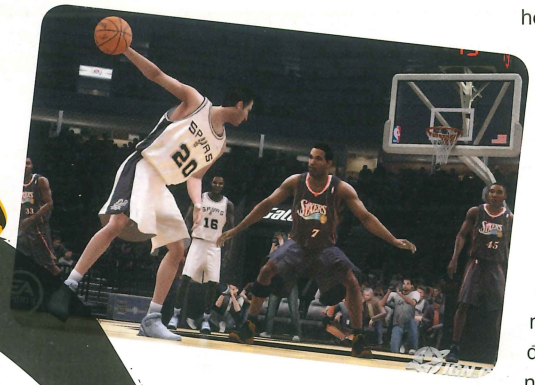
## Làm sao để ném rổ thành công?

Đây cũng là một điều những người mới làm quen cần biết bởi nếu chọn cấp độ Allstars hoặc Superstars, chắc chắn bạn sẽ "choáng" bởi khả năng ném cực tốt của đối thủ máy tính (computer) và luôn băn khoăn tại sao mình hay ném trượt. Muốn ném rổ tốt, bạn cần có những điều kiện:

• Chọn cầu thủ có khả năng ném tốt – thường thì những hậu vệ sẽ có khả năng ném tốt nhất. Ngoài ra bạn cũng có thể xem tổng chỉ số (overall) của anh ta cao hay thấp ngay trước khi vào trận.

• Ném đúng cách – Ở NBA Live, lực ném tuy không hiển thị nhưng nó vẫn tồn tại. Hãy giữ nút ném cho tới khi bạn thấy cầu thủ của mình nhảy tới điểm cao nhất thì hãy thả tay, tỉ lệ ném thành công sẽ lớn hơn nhiều.

• Không bị chắn – Nếu bị ai đó chắn trước mặt, chắc chắn tỉ lệ ném thành công sẽ giảm, đôi lúc bạn còn bị Block (đập bóng) dẫn tới mất cơ hội vô ích. Để có được vị trí trống, bạn cần di chuyển tốt hoặc gọi đồng đội tới chắn bằng phím tắt số 3.



• Chọn vị trí – Rõ ràng việc ném xa sẽ ít vào hơn ném gần, dù cầu thủ bạn sử dụng có là siêu sao đi nữa. Vậy hãy cố dùng các trung phong áp sát rổ và chỉ số Dunk sẽ quyết định khả năng áp rổ của cầu thủ.

## Đừng vội nản chí

Trong bóng rổ, một trận đấu có thể lên tới trên 100 điểm cho mỗi bên. Ngay cả trong NBA Live cũng vậy, với một trận đấu khoảng 5 phút/hiệp và Game speed 80, hai đội cũng có thể cống hiến cho khán giả cả trăm pha ghi điểm đẹp mắt. Đôi khi chỉ trong vài phút cuối trận, hai đội có

thể ghi khoảng 30-40 điểm. Chính vì thế bạn đừng vội nản chí nếu bị đối thủ dẫn trước quá xa, kể cả là 10 hay 20 điểm đi nữa.

Hãy hội ý khi thấy đối phương ghi điểm liên tục. Đây là một chiêu khá hữu hiệu giúp bạn chỉnh lại đội hình, làm giảm bớt độ hưng phấn của đối phương, giữ bình tĩnh cho mình cũng như giúp các cầu thủ hồi phục sức lực. Quan trọng nhất khi bị dẫn trước là phải bình tĩnh, tốt nhất nên thực hiện các pha ăn chắc như sử dụng các siêu sao đột phá (như Bryant, McGrady...) hoặc những người khổng lồ dưới rổ (như Duncan, Garnet...).

Vào cuối trận đấu, khi dẫn trước khoảng 5-10 điểm, đối phương thường giữ bóng cho hết 24 giây rồi mới thực hiện ném rổ, đây cũng là một dạng "câu giờ" giống như trong bóng đá. Để hạn chế việc này, bạn nên sử dụng Internation Foul (cùng nút tắt với hội ý) để phạm lỗi với đối phương, họ sẽ được hai lần ném phạt, nhưng bù lại, ta có thời gian để tổ chức tấn công ghi điểm. Nên chọn phạm lỗi với cầu thủ nào có khả năng ném phạt dở, thường thì đó là các trung phong.

Một bài viết không thể giúp bạn ngay lập tức trở thành một siêu sao NBA Live nhưng chắc chắn nó cũng giúp bạn có thêm kinh nghiệm để tham gia luyện tập nội dung này. Mong rằng sau khi đọc bài viết, nhiều bạn trẻ sẽ tiếp tục nuôi hi vọng đem "vàng" về cho tổ quốc tại AIG 3.

**TRẦN HIỆP**

Những loạt game đã trở nên quá quen thuộc và nổi tiếng đã đi vào lòng game thủ không chỉ bằng chính trò chơi hay hãng phát triển, mà còn bằng những nhân vật chính của các trò chơi đó. Xuất hiện trong những "siêu phẩm" game cực kỳ thành công, những nhân vật như Mario, Solid Snake, Link, Master Chief... gần như đã trở thành những siêu sao không thua kém gì những diễn viên, ca sĩ trong đời thực.

Cũng vì thực tế này, trong ngành phát triển game đã xuất hiện thêm xu hướng "mời" các nhân vật nổi tiếng của game "đi lưu diễn" (hay chính xác hơn là "xuất hiện") trong các game khác. Đây quả là một chiêu thức tiếp thị sản phẩm rất độc đáo vì chắc chắn không ít thì nhiều, trò chơi đó cũng thu hút một lượng game thủ hâm mộ nhân vật game nổi tiếng đó vì họ muốn được tiếp tục gặp "thần tượng" của mình.

Sau đây, chúng ta hãy cùng xem những "cuộc lưu diễn" nào nổi tiếng nhất trong thế giới game nhé.

## Heihachi (Tekken), Link (The Legend of Zelda) và Spawn (truyện tranh)

Game xuất hiện: **Soul Calibur II (PS2, GameCube, Xbox)**

Phiên bản Soul Calibur II của hãng Namco khi xuất hiện năm 2002 có một đặc điểm khá độc đáo. Trong 3 phiên bản game của 3 hệ máy PS2, GameCube và Xbox đều có những nhân vật "khách mời" riêng. Với bản PS2, đó là "ông già" Heihachi Mishima trong loạt game Tekken, cũng của Namco, lúc đó còn độc quyền cho các hệ máy PlayStation. Ở bản Xbox, game giới thiệu nhân vật truyện tranh Spawn, có lẽ để thu hút các game thủ Mỹ vốn mê "comic". Còn hệ GameCube, "khách mời" chính là chàng yêu tinh Link, vốn là một trong những nhân vật nổi tiếng nhất của Nintendo qua loạt game The Legend of Zelda.

## Pyramid Head (Silent Hill)

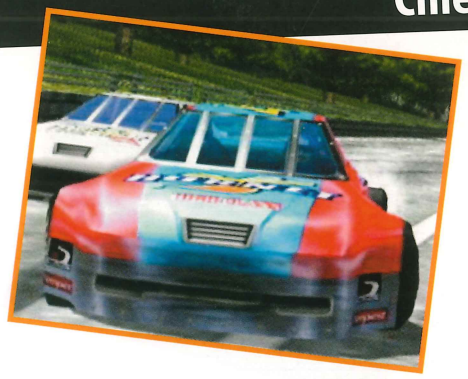
Game xuất hiện: **New International Track and Field**

Nếu bạn đã từng chơi game kinh dị Silent Hill 2 của hãng Konami ắt không thể quên gã quái vật "đầu kim tự tháp" rất gớm ghiếc cùng chiếc dao to dài trên tay. Nhân vật này đã gây ấn tượng mạnh cho các game thủ nên Konami đã có một ý tưởng kỳ lạ khi cho hắn xuất hiện trong một game thể thao dành cho... trẻ em trên hệ máy Nintendo DS, mang tên New International Track and Field. Đây không phải là lần đầu tiên Konami cho một nhân vật phản diện xuất hiện trong một game giải trí thư giãn; trước đó gã Cyborg Ninja trong Metal Gear Solid cũng đã xuất hiện trong game... đua xe Konami Krazy Racers.

# Khi các nhân vật game "lưu diễn"

MAI PHUONG

## Chiếc xe The Hornet (Daytona USA)

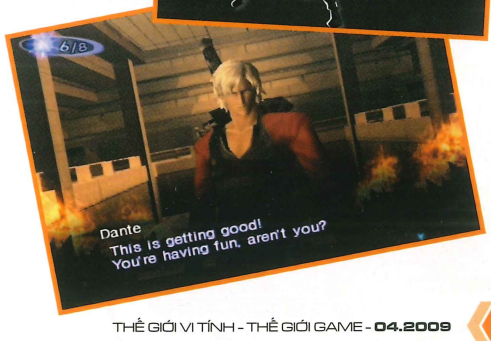


Game xuất hiện: **Fighters Megamix (Sega Saturn)**

Đây cũng là một "cuộc lưu diễn" kỳ lạ không kém. The Hornet là tên của một chiếc xe đua nổi tiếng trong dòng Daturna USA. Còn Fighters Megamix lại là một game... song đấu trên hệ máy Sega Saturn. Vâng, trong game này chiếc xe xuất hiện như một... nhân vật ẩn (là một "đấu sĩ" đàng hoàng đấy bạn ạ!), cùng các nhân vật trong các game khác như cô nàng cảnh sát Janet trong game Virtua Cop và một số nhân vật trong Virtua Fighter.

## Dante (Devil May Cry)

Game xuất hiện: **Shin Megami Tensei III: Nocturne, Viewtiful Joe (PS2)**




Cho đến nay, người hùng diệt quỷ Dante của dòng game Devil May Cry đã trở thành một trong những "sao" nổi tiếng nhất trong dòng game hành động. Chính vì vậy mà hãng Capcom đã cho anh chàng xuất hiện trong dòng game hành động vui nhộn (nhưng "khó xơi") Viewtiful Joe với phiên bản đầu tiên trên PS2 và Red Hot Rumble trên PSP. Tuy nhiên, lần xuất hiện đáng nhớ nhất của Dante là trong game nhập vai Shin Megami Tensei III: Nocturne của hãng Atlus. Trong game này, anh chàng ban đầu là một kẻ thù, nhưng sau khi bị đánh bại thì gia nhập luôn vào nhóm của người chơi.

## Jill Valentine (Resident Evil)

Game xuất hiện: **Marvel vs. Capcom 2 (Arcade, Dreamcast, PS2, Xbox)**

Lại thêm một nhân vật nổi tiếng khác của Capcom. Cô nàng cựu thành viên nhóm đặc nhiệm S.T.A.R.S. Jill Valentine đã có những lần "vào sinh ra tử" trong các game Resident Evil 1 và 3. Sau đó, Capcom đã "mời" cô tham gia game song đấu Marvel vs. Capcom 2 (năm 2000). Tại đây, cô đã dùng những kỹ năng đặc biệt của mình để chiến đấu với những người hùng truyện tranh như Spider-Man và Wolverine. Kỹ năng gì? Đó là khả năng triệu hồi... lũ zombie, bầy chó ma và cả tên trùm đột biến nổi tiếng trong dòng RE là Tyrant.

## Những người hùng X-Men (truyện tranh)

Game xuất hiện: **dòng game Capcom Versus (nhiều hệ máy)**

Những siêu anh hùng X-Men của nhà xuất bản Marvel đã từng góp mặt vào rất nhiều tựa game từ xưa đến nay. Tuy nhiên, lần "lưu diễn" độc đáo nhất của họ là khi đối đầu kịch liệt cùng những "võ sĩ đường phố" trong dòng game Street Fighter của hãng Capcom và đã tạo nên dòmg game song đấu lừng danh Marvel vs. Capcom!

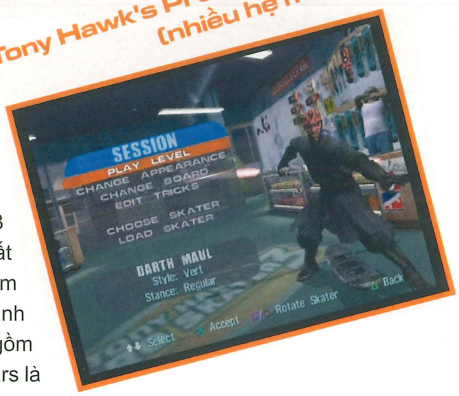
## Altair (Assassins Creed) và Jade (Beyond Good and Evil)

Game xuất hiện: **Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)**

Thật ra cả hai nhân vật này đều không thực sự xuất hiện trong Hoàng Tử Ba Tư phiên bản 2008. Sau khi hoàn thành game này, các game thủ sẽ mở được tính năng cho chàng hoàng tử "hóa trang" thành sát thủ Altair trong game Assassin's Creed, còn cô nàng đồng hành Elika thì ăn mặc y chang nàng phóng viên Jade trong tựa game phiêu lưu Beyond Good and Evil. Ngoài ra, hình dáng chàng hoàng tử cởi trần trong bản PoP: The Sands of Time cũng hiện diện trong game để bạn có thể lựa chọn tùy thích.

## Darth Maul (bộ phim Star Wars Episode I: The Phantom Manace)

Game xuất hiện: **Tony Hawk's Pro Skater 3 (nhiều hệ máy)**




Darth Maul không phải là nhân vật game mà là gã người Sith hùng mạnh "trùm cuối" trong bộ phim Star Wars Episode I: The Phantom Manace của đạo diễn George Lucas. Trong phần 3 của dòng game trượt ván Tony Hawk's Pro Skater, vốn là phần hay nhất của loạt game này tính đến nay, Darth Maul đã xuất hiện như một nhân vật ẩn, tham gia chơi trượt ván với các tay chơi khác trong game, trên tay vẫn lăm lăm thanh gươm ánh sáng 2 đầu trứ danh của hắn. Cùng với Darth Maul, game còn có một số "khách mời" khác gồm một nhân vật biểu tượng cho hãng phát triển Neversoft, gã săn tiền thưởng cũng từ Star Wars là Jango Fett và hai siêu anh hùng Marvel là Wolverine và Spider-Man.

## Các nhân vật Walt Disney (phim hoạt hình)

Game xuất hiện: **dòng game Kingdom Hearts (PS2, DS, PSP)**

Đây là một trong những sự kết hợp các nhân vật thuộc hai thương hiệu khác nhau nổi tiếng nhất trong làng game. Hãng Square Enix đã cực kỳ tài tình và thành công khi gom chung những Mickey, Donald, Goofy, Simba, Aladdin... nổi tiếng của Walt Disney cùng những Cloud, Squall, Sephiroth, Auron... trứ danh của dòng game Final Fantasy. Thành quả là dòng game Kingdom Hearts, đến nay đã trở nên cực kỳ nổi tiếng và góp phần đưa Square Enix trở thành "ông trùm" trong làng game nhập vai.

## Hoàng tử (dòng game Katamari)

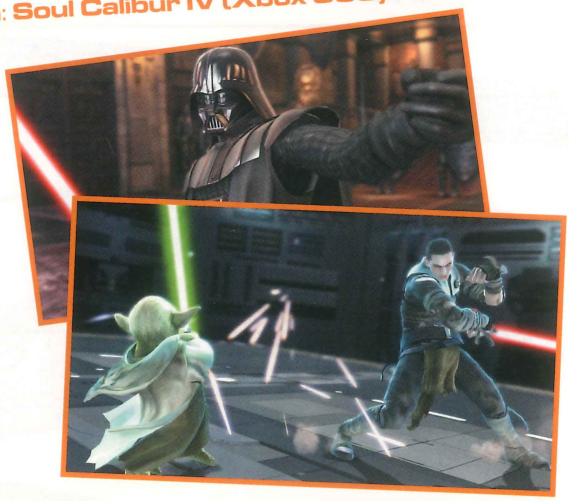
Game xuất hiện:
**Pac-Man World Rally (PS2, GameCube, PC)**

Chàng hoàng tử bé tí hin với cục nam châm kỳ lạ có thể hút bất kỳ món gì đã trở nên rất nổi tiếng qua dòng game độc đáo Katamari. Khi đã "lăn và hút" chán chê, hoàng tử đã xin phép vua cha cho đi đua xe cùng với "chàng ăn đậu" Pac-Man trong game Pac-Man World Rally năm 2006. Cũng hơi đáng tiếc là ông vua cha King of All Cosmos tưng tửng và ham vui lại không tham gia cùng cậu con.

## Darth Vader, Yoda và Starkiller (Star Wars)

Game xuất hiện: **Soul Calibur IV (Xbox 360, PS3)**

Hãng Namco lại tiếp tục truyền thống "khách mời" từ Soul Calibur II với phiên bản mới nhất Soul Calibur IV. Lần này các vị khách là hai bậc thầy Jedi và Sith là Yoda và Darth Vader trong Star Wars. Ban đầu Yoda (đại diện phe thiện) chỉ dành cho bản Xbox 360 và Darth Vader (phe ác) chỉ xuất hiện trên PS3. Sau này, cả hai nhân vật đều có thể tải về trên cả hai hệ máy. Còn Starkiller, nhân vật chính trong game Star Wars: The Force Unleashed, vốn là học trò xuất sắc của Darth Vader, thì xuất hiện ngay từ đầu trên cả 2 hệ máy.



## Các nhân vật truyện tranh Nhật Bản

Game xuất hiện: **Jump Super Stars (DS)**

Jump Super Stars là game song đấu 2D dành cho máy cầm tay DS của hãng Nintendo. Trò chơi quy tụ rất nhiều nhân vật truyện tranh/hoạt hình nổi tiếng của tuần báo truyện tranh nổi tiếng Shonen Jump của Nhật Bản. Những nhân vật trong game đều xuất thân từ những bộ manga/anime cực kỳ quen thuộc như Dragon Ball, Naruto, One Piece, Shaman King, Slam Dunk, Hunter X Hunter, The Prince of Tennis... Nhưng đáng tiếc hiện nay game vẫn chỉ có bản tiếng Nhật và chỉ xuất hiện tại Nhật mà thôi. Nghe đâu nguyên nhân sâu xa là vấn đề bản quyền chưa được giải quyết ổn thỏa.

## Các nhân vật trong Final Fantasy VII

Game xuất hiện:
**Ehrgeiz: God Bless the Ring (PS1)**

Ehrgeiz là một game song đấu do hãng Square (tiền thân của Square Enix sau này) phát hành trên hệ máy PS1. Chất lượng của game cũng thuộc dạng khá, tuy nhiên điều khiến các game thủ nhớ nhất về Ehrgeiz lại là sự xuất hiện của các nhân vật từ game Final Fantasy VII của Square. Đó là Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie, Vincent và Zack. Chưa hết, 'trùm" gần cuối của game, Django là một con chó sói với lựa chọn màu lông phụ là đỏ (màu lông chính là xám) trông rất giống với Red XIII trong FF VII.

## Mario và các nhân vật Nintendo

Game xuất hiện: **Mario and Sonic at the Olympic Games (Wii, DS)**

Để đáp lại tấm thịnh tình của Nintendo khi mời Sonic tham gia Super Smash Bros. Brawl, hãng Sega cũng đáp lễ khi mời lại Mario cùng các bạn đến thi tài cùng Sonic và các nhân vật Sega trong game thể thao cổ động cho thế vận hội Bắc Kinh 2008 là Mario and Sonic at the Olympic Games. Mặc dù không đến nỗi quá hay về chất lượng nhưng game vẫn gặt hái doanh thu rất cao. Thừa thắng xông lên, Mario và Sonic lại hẹn tái đấu trong phiên bản game về thế vận hội mùa đông sắp phát hành vào cuối năm nay.

## Spartan 458 (Halo)

Game xuất hiện: **Dead Or Alive 4 (Xbox 360)**

Dead or Alive 4 là một trong những game đầu tiên của hệ máy Xbox 360. Và một trong những cách tiếp thị hiệu quả nhất cho cả game và máy lúc bấy giờ chính là sự hợp tác với thương hiệu game Halo, vốn là dòng game nổi tiếng nhất của Microsoft thời máy Xbox đời đầu. "Khách mời" trong DOA 4 là một chiến binh Spartan y hệt Master Chief của dòng game Halo. Và có lẽ để tăng thêm tính mới lạ, đây lại là một nhân vật... nữ mang tên Nicole (hay bí danh Spartan 458). Cô nàng xuất hiện trong game với bộ giáp Mjolnir trứ danh hệt như Master Chief, cùng với một màn đấu thiết kế theo phong cách Halo.

## Sonic (loạt game Sonic) và Solid Snake (Metal Gear Solid)

Game xuất hiện: **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**

Năm ngoái, hãng Nintendo cùng Mario gửi lời mời đến điệp viên "úp thùng" trứ danh Solid Snake và nhím xanh siêu tốc Sonic cùng tham gia vào game Super Smash Bros. Brawl. Cả ba nhân vật nổi tiếng này, cùng với hàng chục nhân vật Nintendo khác, đã cùng nhau làm "huyên náo" tất cả các đấu trường sôi động trên mạng Wi-Fi Connection của máy Wii. Nhờ có họ mà Super Smash Bros. Brawl đã trở thành một trong những game đối kháng hay nhất năm 2008.

## Các nhân vật của hãng game SNK

Game xuất hiện: **Capcom vs. SNK (nhiều hệ máy)**

Từ lâu, hai hãng Capcom và SNK Playmore đã "kèn cựa" trong thị phần game song đấu trên máy thùng arcade. Thế rồi, cả hai cùng bất ngờ hợp tác cho ra đời trò chơi Capcom vs. SNK, quy tụ dàn nhân vật từ Street Fighter của Capcom và The King of Fighters của SNK. Nếu Capcom vs. SNK do Capcom phát triển thì SNK cũng phát triển game của riêng mình, lấy tựa là... SNK vs. Capcom. Cả hai dòng game này đều rất thành công trên nhiều hệ máy mà chúng hiện diện.

## Các siêu anh hùng DC Comics (truyện tranh)

Game xuất hiện: **Mortal Kombat vs. DC Universe (Xbox 360, PS3)**

Phiên bản mới nhất của dòng game song đấu khá bạo lực Mortal Kombat không chỉ có các nhân vật "Rồng đen" đấu với nhau mà còn mời cả các siêu anh hùng truyện tranh DC Comics tham gia. Thế là trong game, chúng ta được chứng kiến những cuộc đối đầu nảy lửa giữa Liu Kang, Shang Tsung, Raiden, Scorpion, Kitana... của MK cùng với Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman, Catwoman, The Joker... của DC. Do sự giao thoa này mà dòng game MK lần đầu tiên phải cắt giảm yếu tố bạo lực (nhất là trong các chiêu kết thúc Fatality). Nhờ vậy, game đã đến được với đông đảo game thủ và cũng thật may là độ hấp dẫn hầu như không suy giảm đáng kể.

## Những chiếc xe huyền thoại (trong các bộ phim Hollywood)

Game xuất hiện: **Burnout Paradise (Xbox 360, PS3, PC)**

Những "Chiếc xe huyền thoại" (Legendary Cars) là tên bản nội dung tải về cho trò đua xe Burnout Paradise. Bản mở rộng này quy tụ những chiếc xe đua mô phỏng theo những xe trong một số bộ phim nổi tiếng của Hollywood. Đó là Jansen 88 Special (mô phỏng chiếc xe kiêm cỗ máy thời gian DeLorean trong phim Back To the Future - xem hình bên), chiếc Manhattan Spirit (mô phỏng xe ECTO-1 trong phim Ghostbusters), Calvary Bootlegger (chính là chiếc General Lee trong phim The Dukes of Hazzard) và chiếc GT Nighthawk (y hệt chiếc xe KITT trong phim Knight Rider).

# Những lợi ích đến từ game

Trải qua nhiều thập kỷ, trò chơi điện tử luôn là đối tượng bị chỉ trích rất nhiều do những yếu tố bạo lực, sex và ảnh hưởng đến giới trẻ. Tuy nhiên, những nghiên cứu mới nhất cho thấy ngành giải trí tương tác này đã đem lại những lợi ích quan trọng cho con người về mặt tâm lý, giáo dục và y học.

Nhà tâm lý học Douglas Gentile thuộc đại học bang Iowa phát biểu tại hội thảo hiệp hội các nhà tâm lý Mỹ năm 2008 rằng có khá nhiều yếu tố trong game cần được nghiên cứu như thời lượng chơi, nội dung trò chơi, những gì người chơi chú ý trên màn hình và cách thức người chơi điều khiển nhân vật. Ông cho rằng bản thân những trò chơi không "tốt" hay "xấu", mà có thể xem chúng là những công cụ nghiên cứu và có thể có nhiều tác dụng mà chúng ta không thể lường hết được.

## Công cụ giao tiếp

Bổ sung ý kiến này, giáo sư Korosh Dini, một chuyên gia tâm lý đến từ Chicago, cho biết trẻ em có thể học được sự đồng cảm từ trò chơi. Thường thì sự đồng cảm được truyền từ người này sang người khác thông qua các giao tiếp xã hội, nhưng chính những tính năng đa người chơi trong game cho phép mọi người giao tiếp với nhau theo nhiều cách khác nhau, từ kiểu đối kháng cho đến phối hợp. Sự giao tiếp này buộc người chơi phải suy nghĩ một cách chủ động về việc đối phương đang và sẽ làm gì tiếp theo trong trò chơi.

## Công cụ giảm stress

Một nghiên cứu của đại học Oxford (Anh) cho thấy tựa game giải đố Testris có tác dụng đối phó với những căng thẳng do rối loạn tâm lý gây ra. Trò chơi giúp sử dụng những tài nguyên của não bộ cho việc cảm nhận thông tin, từ đó ngăn chặn những kí ức tiêu cực trước đây xuất hiện lại gây đau đớn cho các bệnh nhân. Ngoài ra, game còn có tác dụng giảm stress hiệu quả và cải thiện tâm trạng cho người chơi, theo nghiên cứu mới nhất của khoa nghiên cứu thư giãn và giải trí thuộc đại học Đông Carolina.

## Phương pháp xoa dịu nỗi đau

Sự nhẹ nhàng đồng thời đánh lạc hướng những cảm giác của game có thể ứng dụng một cách tích cực cho những bệnh nhân chịu những cơn đau nhất thời hoặc kéo dài. Bản báo cáo năm 2007 của bệnh viện trung tâm về phỏng trẻ em quốc gia của Mỹ cho biết đã bắt đầu sử dụng trò chơi như một phương pháp giảm đau cho những bệnh nhân bên cạnh những biện pháp truyền thống như đọc sách và nghe nhạc. Về việc vật lý trị liệu, trò chơi cũng đóng vai trò tích cực giúp bệnh nhân tăng tốc độ phục hồi và cải thiện chức năng cơ thể. Sự xuất hiện của hệ máy Wii với hàng loạt những trò chơi, bài tập thể dục đa dạng, vừa có tính thi đấu vừa có tính giải trí như Wii Sports đem lại cho những bệnh nhân vật lý trị liệu một cách mới để luyện tập. Mới đây, ở thành phố Leeds (Anh), bệnh viện Seacroft tuyên bố đã dùng tấm cảm ứng Wii Balance Board để đo đạc sự phân phối trọng lượng cơ thể để giúp những người tàn tật làm quen với những bộ phận cơ thể giả. Đây là một điều cực kì ý nghĩa đối với một hệ máy chơi game vì thay vì đo đạc tính toán bằng máy móc chuyên dụng, các nhà vật lý trị liệu có thể ứng dụng ngay những sản phẩm giải trí quen thuộc bày bán trên thị trường.

## Cải thiện phản xạ tay mắt và mô phỏng đời thật

Vấn đề cải thiện phối hợp giữa tay và mắt bằng trò chơi điện tử là đề tài được tranh cãi khá nhiều giữa những nhà khoa học. Tuy nhiên, một nghiên cứu nhỏ của Trung tâm y tế Beth Israel ở New York cho thấy mối quan hệ giữa chơi game và sự cải thiện trong việc phẫu thuật nội soi của những bác sĩ tại bệnh viện này. Việc chơi game, điều khiển nhân vật giúp các bác sĩ trở nên nhạy cảm và chính xác hơn khi nội soi cơ thể bệnh nhân để phẫu thuật.

Về các ứng dụng mô phỏng, những tựa game đặc thù như America's Army, Flight Simulator hay thậm chí SimCity cũng giúp người chơi có cái nhìn sâu sắc hơn đối với những sự vật, sự việc ngoài đời được mô phỏng trong game. Ngoài ra, những trò như America's Army được xem là tài liệu luyện tập thực sự của quân đội Mỹ, được thiết kế từ những tình huống chiến đấu thực sự đã diễn ra. Những trải nghiệm từ game mô phỏng đem lại khó có thể so sánh với kinh nghiệm thực sự từ đời thực, nhưng việc luyện tập và làm quen trước với các thao tác mô phỏng sẽ tạo tâm lý tự tin hơn đối với những người luyện tập trước khi gặp những thử thách thật sự.

## Kích thích trí tưởng tượng và sáng tạo

Trong năm 2007, tổ chức quỹ MacArthur đã tuyên bố sẽ tặng 1,1 triệu USD để tài trợ cho những trường cấp hai và cấp ba ở New York có chương trình giảng dạy được lấy cảm hứng và liên quan đến trò chơi điện tử. Những ngôi trường dạng này sẽ

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN tiết kiệm 25%

Chỉ cần 1 cú click chuột

Hoặc điện thoại đến số
Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1)
Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)

thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG

pcworld.com.vn/datbao

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011
Miền Nam : (08) 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229

NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

## THÔNG TIN TUYỂN DỤNG

*Vị trí:*
**Biên tập viên/Phóng viên về game, giải trí và thể thao điện tử**

*Nơi làm việc:*
Tòa soạn tạp chí TGVT - PCW VN tại TP. HCM

*Mô tả và yêu cầu công việc:*
Xem chi tiết tại www.pcworld.com.vn

*Hồ sơ:*
- Gồm: hình 4x6, đơn xin việc, lý lịch trích ngang, bản sao các bằng cấp...
- Gửi đến: game@pcworld.com.vn;

Hoặc: Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN; Lầu 4, tòa nhà Itaxa, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, TP. HCM
- Thời hạn đến hết ngày **25/04/2009**

đưa vào môn "ngữ văn game", vốn khuyến khích người chơi giải quyết các vấn đề bằng phương pháp nhân - quả bằng cách sử dụng sự tương tác game thay vì học theo kiểu ghi nhớ. Ngoài ra, sự xuất hiện của những tính năng game mới như cho phép người chơi thiết kế bản mod hoặc các nội dung tải về mới cũng giúp kích thích sự sáng tạo và chia sẻ những sản phẩm của mình đến những người chơi khác. Tựa game Spore và Little Big Planet là hai đại diện điển hình của sự sáng tạo và chia sẻ của game thủ với nhau.

## Tạo lập tính xã hội và công nghệ từ game

Từ khi có những dịch vụ mạng tích hợp với những chiếc console như Xbox 360, PS3..., những cộng đồng sử dụng Xbox Live hay PlayStation Network cũng xuất hiện. Chỉ việc thông qua những trò chơi hay friend-list trên dịch vụ, tính xã hội của cộng đồng này dần phát triển: những hoạt động, sự kiện thi đấu hoặc đơn thuần là xã giao qua những trò chơi. PlayStation Home, một trong những dịch vụ cộng đồng ảo tích hợp trong PlayStation Network, là minh chứng rõ ràng nhất cho việc phát triển một cộng đồng từ game.

Về công nghệ, sự phát triển của phần cứng chơi game cũng đóng góp không ít trong các thành tựu của khoa học tính toán. Năm 2003, trung tâm quốc gia về ứng dụng tính toán và khoa học máy tính thuộc đại học Illinois đã tạo bước đột phá với việc thiết kế một siêu máy tính từ 70 chiếc PS2 nối lại với nhau. Về sau, đại học Stanford và Sony đã phối hợp với nhau trong dự án Folding@home, vốn ứng dụng sức mạnh của những chiếc PS3 kết nối với nhau để tính toán, nghiên cứu về protein để chống lại các dịch bệnh. Bộ xử lý Cell của PS3 cũng được ứng dụng thêm trong lĩnh vực y tế và quân sự, trong khi đó đại học Rice (Mỹ) đã sử dụng chiếc tay cầm Wii Remote để lập trình các thiết bị robot giúp con người thực hiện nhanh hơn các công việc nặng nhọc. So với các thiết bị nghiên cứu chuyên dụng, các máy chơi game tỏ ra phổ biến và ít tốn kém hơn nhiều cho những nhà nghiên cứu khoa học.

## Lời kết

Những lợi ích mà game đem lại cho cuộc sống là khá to lớn, cho dù việc tiếp xúc của người chơi đến với game chỉ thông qua đĩa game, máy game và chiếc TV. Những lợi ích về y học, tâm lý, nghiên cứu, công nghệ tất nhiên có thể được thu thập từ đời thực, nhưng thông qua game thì đó sẽ là những trải nghiệm mới mẻ và có phần ưu việt hơn một chút. Bản thân trò chơi không tốt hay xấu, mọi việc đều tùy thuộc cách chúng ta nhìn nhận, ứng dụng để đem lại những lợi ích tốt nhất và tích cực nhất cho cuộc sống.

**CẨM TÚ**

### LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

*Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.*

### CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT ..... 4, 7
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... 18, 19
FPT ..... Bìa 2
GAMES CENTER ..... 83
HALO ..... Bìa 3
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame ..... 59
MIMI ..... 14
NEXTGEN ..... 3
TEEN X ..... 31
V-ROHTO ..... 9
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
XGAME – Cửa hàng Xgame ..... 65

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU Phát hành độc quyền bởi FPT Online.

# Chương trình khuyến mãi đặc biệt

## Chỉ có tại HALO

## "Mua 1 tặng 3"

## "2 tuần lễ vàng dành cho Xbox360"

**từ 25/3 đến 13/4/2009**

Tặng Bộ Xbox 360™ Play & Charge Kit trị giá 470.000đ

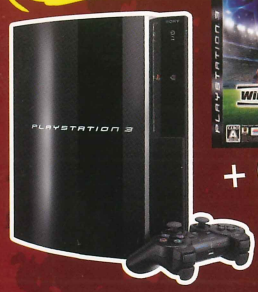
Tặng Dây HDMI trị giá: 250.000đ

Tặng Remote Xbox 360™ Universal Media Remote trị giá 350.000đ

**Máy Xbox360 Arcade**
Phiên bản Jasper mới nhất "triệt tiêu đèn đỏ".
HDMI 1080p.
**Giá đặc biệt: 5.999.000**

" Lưu ý: chương trình khuyến mãi có thể hết sớm hơn thời hạn vì số lượng quà khuyến mãi có hạn "

**Gọi ngay: 0902399369 – Giao hàng tận nơi.**



## PLAYSTATION 3 80GB Phiên Bản Mới

+ Game Winning Eleven 2009

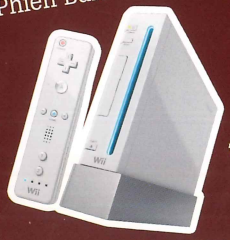
**Mua trọn bộ giá cực tốt**

Đặc biệt luôn có giá ưu đãi dành cho các hộ kinh doanh muốn mở phòng Game.

**PSP 3000**
Phiên Bản Mới Nhất

Máy mới **DSi**

**PLAYSTATION 2**



**WII** Phiên Bản Tiếng Anh

Thiết bị giải trí xem phim, nghe nhạc multimedia cao cấp

**Tvix HD M-7010A**

**WD-TV**

- Xem phim phân giải cao cực nét Full HD-1080P
- Âm thanh Dolby Digital
- Phụ đề tiếng việt.
- Hiện đang có hàng tại Halo

**Halo Shop đại lý phân phối độc quyền các sản phẩm máy xem phim HD KAIBOER**

KAIBOER K200

KAIBOER K300

KAIBOER K009

Cần tìm đại lý phân phối các sản phẩm máy xem phim HD: KAIBOER, TVIX, WD TV, E-GREAT...

# HALO SHOP

www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

# GIGABYTE™

**10%-30%** Khả năng ép xung

**10%-30%** Thất thoát điện năng

**5%-10%** Nhiệt độ GPU

## Siêu bền, Siêu mát

### Linh kiện tốt tạo nên card đồ họa tốt

GV-N250ZL-1GI

GV-N98TOC-512I

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

**CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN**
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

**Các đại lý:**

**TPHCM:**
Nguyễn Hoàng 08 39203404
Vi tính Phong Vũ 08 39330186
Thành Nhân 08 39250259
Sáng Tạo 08 39255406
Hợp Nhất 08 39252367
Nova 08 39253863
Compro 08 39250448
Hoàn Long 08 39250898
Greentek 08 39252549
Thiên Phúc 08 39255309
Thiên Long 08 39255551
Lê Phụng 08 39290607

**ĐÀ NẴNG:**
Vitico 0511 3871838
GCC Đà Nẵng 0511 3653060

**QUẢNG NGÃI:**
MHQ 055 3825894

**QUI NHƠN:**
Vi Tính Qui Nhơn 056 3822803
Bảo Châu 056 3828199

**NHA TRANG:**
Tín Hưng 058 3825081
Tin Học Nha Trang 058 3810822
Sao Kim Nha Trang 058 3510885

**DACLAK:**
Quang Anh 050 3815123
Toshiba 050 3857585

**TIỀN GIANG:**
TGN 073 3885885

**CẦN THƠ:**
Á Châu 071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 3832875

**SÓC TRĂNG:**
Dũng Kiều 079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525